COMMODORE

AMIGA REVUE

DOSSIER

LES CADEAUX A MOINS DE 500 F



IMAGE

AMIGA ET BD
2D, DPAINT PRATIQUE

TEST

OPAL VISION



AMOS PRO
CINEMORPH
UIK
ACAD TRANSLATOR

NOUVEAU : A1200 UN SACRÉ NUMÉRO !



LA LUDOTHÈQUE
TOUS LES JEUX INDISPENSABLES

ISSN 1151 - 5155

M 2483 - 51 - 30,00 F



DECEMBRE 1992 — N° 51

SCALA

Tout le monde vous promet une révolution MultiMedia. Commençons par dynamiter quelques idées reçues.

La première version de Scala avait déjà bien attaqué le fruit; le nouveau MultiMedia MM200 le réduit en compote.

Voici quelques unes des raisons qui font du duo Scala-Amiga® le meilleur environnement MultiMedia du marché.



Scala EX
Un système révolutionnaire de modules prêts à l'emploi pour le pilotage direct de périphériques tels que laserdisc, photoscope iON, MIDI, CDTV dans vos applications Scala. D'autres EX pour cartes 24 bits et magnétoscopes sont disponibles.

Les Effets Scala
Plus de 80 effets de qualité professionnelle apportent des possibilités nouvelles à l'Amiga®.

Son et Musique
Scala vous permet d'ajouter très simplement des commentaires, de la musique et des effets sonores à vos présentations grâce à ses fonctions d'enregistrement et de synchronisation.

Scala Shuffler
Le Shuffler vous permet d'avoir une vue globale de votre travail. Il affiche jusqu'à 112 pages simultanément.

Scala Snapload
Scala MM200 dispose de fonctions optimisées de chargement et d'affichage qui apportent des performances uniques.

Les Boutons Scala
Il n'a jamais été aussi facile de créer des applications interactives, des sessions EAO, des jeux, des questionnaires...

Scala LINGUA
Avec LINGUA, Scala n'a aucune limite. LINGUA est un language auteur en liaison directe avec ARexx® ouvrant les ressources de Scala à vos applications spécifiques.

AnimLab®
Cet utilitaire vous permet d'obtenir des animations jusqu'à 4 fois plus rapides.

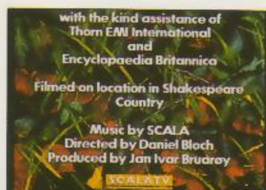
Le verdict
"Toutes machines confondues, Scala fait partie de la ligne multimedia la plus complète et la plus conviviale qui soit sur le marché." écrit françois PAUPERT. Amiga Revue (F) Douglas BARNEY, rédacteur en chef de Amiga World (USA), est un fan de Scala *"parce qu'il s'agit de multimedia instantané. En quelques clics, Scala produit des pages d'aspect très professionnel."*

Scala MM200
Titrage, journaux cycliques, E.A.O, bornes interactives et toute autre application MultiMedia.



Si le MultiMedia sans pépins vous interesse, contactez CIS ou votre revendeur.

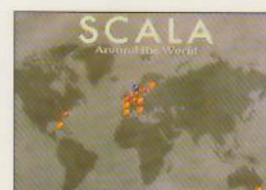

Le menu principal de Scala



Générique déroulé par Scala



L'édition avec Scala



Le monde de Scala

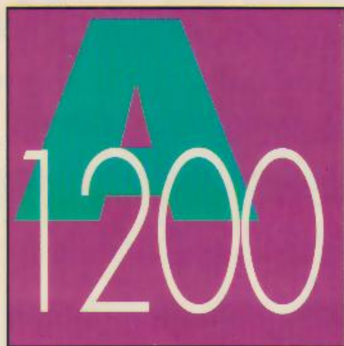

Le "shuffler" Scala

The SCALA group:
Oslo, Copenhagen, London, Amsterdam, Stockholm, Washington DC.



SCALA est distribué en France par
CIS à EUROPARC • 14, avenue HERTZ
33600 PESSAC • F
Tel : +56 363 441 • Fax : +56 362 846

SCALA
Why make it harder?

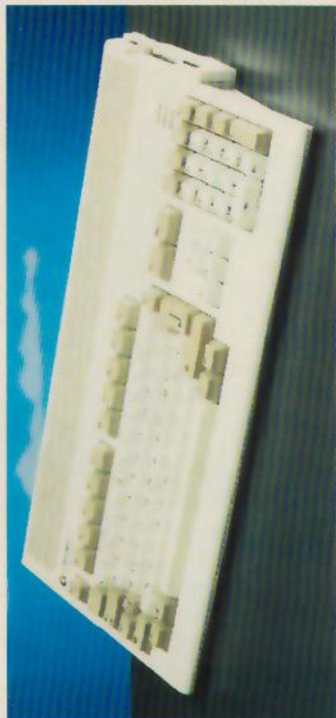


SOMMAIRE

S'INFORMER

REALISER

COMPARER



UN AMIGA SOUS LE SAPIN !

Pour tous les amoureux de l'Amiga que l'Amiga 600 n'arrivait pas à consoler de la mise au rancart du 500, Commodore leur rend le sourire car l'A1200 vient dignement remplacer le fidèle ancêtre. Plus puissant, plus rapide, plus chatoyant, ce sera l'Amiga des années 95. La gamme Amiga tournant sous Workbench 3.0 (l'évolution suprême du WB 2.0 francisé) devient cohérente. L'A600 en ordinateur de jeux, L'A1200 en digne successeur du 500, le 4000 tenant le haut du pavé. Au loto Commodore, le prochain tirage devrait donner 2200 ! Dicton du mois : "Noël en décembre, Workbench 3.0 tu travailleras en 93".

Amiga Revue est une publication de Commodore Revue SARL - 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris. **DIRECTION :** (1) 42.47.12.16. Directeur de la publication : Jean-Yves Primas. Secrétaire de direction : Christine Robert. **PUBLICITE :** (1) 42.47.12.16. Jean-Yves Primas. **TELECOPIE :** (1) 47.70.08.21. **SECRETARIAT GENERAL :** Valérie Ambrosio. **REDACTION :** (1) 42.46.92.90. Secrétaire de rédaction : Christine Robert. **COMITE DE REDACTION :** Romain Canonge, François Paupert, Jean-Yves Primas, Christine Robert. **ONT COLLABORE A CE NUMERO :** Philippe Agnisola, Pascal Amiable, Eric Brunet, Romain Canonge, Daniel Dimitrijevic, Olivier Duval, Philippe de France, François Fleuret, Ghislaine Geneslay, Denis Génot, François Geugnon, Emmanuel Hocdet, Antoine Mussard, Philippe Padonou, François Paupert, Frédéric Potier, Pascal Rimbault, Christian Roux, Dariuz Tabet, Stéphane Schreiber. COUVERTURE : Régis Rigal. **COMPOGRAVURE :** LettraPicta, 75010 Paris. **IMPRESSION :** Groupe J. L. **DIFFUSION :** NMPP. Dépôt légal 2e trimestre 1990. Commission paritaire en cours. **ABONNEMENTS/VPC :** MCM Alfortville (1)43.78.92.10.

LISTE DES ANNONCEURS

Amie	p. 14	Mad	p. 61
Bab Micro	p. 67	Magic City	p.47
Bus Plus p.	15 et 84	Micro Punch	p.10
CCM	p.55	Omnilogic	p.33
CIS	2e et 4e	Phase	p. 53
de couv. P 9, 11, 17, 19.		Phoenix	p. 46
Commodore	p.97	Power	
Disc		Computing	p. 86 et 87
Company	p. 41 et 43	S2P	p.81
FBI	p. 6 et 13	Surcouf	p. 89,
FDS	p. 7 et 31	90,	91, 92
Infolog	p.8	Someware	p. 21
Informatique		Trinology	p. 63
Declic	p. 57	Ubi Soft	p.74 et 75
Leo Capricorn	p.71		

LE GENLOCK INCRUSTATEUR CHAMPION TOUTES CATEGORIES

- **100 % compatible avec Amiga 4000**
- **100 % compatible avec tous les logiciels**
- **100 % compatible avec tous les flicker-fixer**
- **100 % compatible avec tous les ordinateurs AMIGA**
- **100 % professionnel en PAL SECAM Y-C (SVHS et HI-8)**



Le TBC MSP 800 garantit une image vidéo et informatique parfaitement stable et normalisée avec tous les magnétoscopes et caméscopes en lecture, pause, ralentis et recherches rapides.

PRINCIPALES SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

STANDARD	PAL, SECAM S-VHS et HI-8
FORMAT	Composantes R-G-B 24 bits
CAPACITÉ MÉMOIRE	4 trames
ÉCHANTILLONNAGE	12 MHz
BANDE PASSANTE	5,5 MHz à -3dB
SIGNAL/BRUIT	58dB p-p/r.m.s

ENTRÉES / SORTIES VIDEO

- Composite PAL SECAM Y-C (BNC) 1 Volt crête sur 75 ohms (synchro 0,3V, vidéo 0,7V)
- Composantes Y-C prise Miniplug :
- Option sortie Sécam
- Luminance (Y) 1 Volt crête sur 75 Ohms (Synchro 300 mV, vidéo 700 mV)
- Chrominance (C) 300 mV Volt crête sur 75 Ohms
- Synchronisation BNC (REF in) Composite négative, 300 mV sur 75 Ohms

ENVOI DU CATALOGUE GRATUITEMENT SUR SIMPLE APPEL AU (16) 31.67.12.62



SATELLITE ET TÉLÉVISION SA - Z.I. EST - RUE DE L'ARTISANAT - 14500 VIRE

Une gamme complète d'équipement vidéo informatique



AGENDA

1er décembre 1992, Logiprim, salon des logiciels graphiques, Paris.

4-5 décembre 1992, Gamesmaster Live, Birmingham, Angleterre.

20-23 janvier 1993, BETT 93, salon Informatique et Education, Olympia, Londres, Angleterre.

17-21 février 1993, International Computer Show, Wembley, Londres.

23-25 avril 1993, Midi Music Show, Wembley, Londres.

TRIAD CONCEPT

La société Triad Concept vient de voir le jour. Son champ d'action touche le développement, la distribution, l'édition de logiciels sur Amiga ainsi que la création de bornes interactives et de systèmes multimédia.
21, allée Louis Bréguet, 93421 Villepinte Cedex, Tel : (1) 49.63.12.38.

CLIN D'OEIL

Clin d'oeil à tous ceux qui nous ont envoyé leurs oeuvres et en particulier à :
- Albert Fedida pour son logiciel "Revue de Presse". Le programme gère une base de données contenant le descriptif d'articles. Fonctionnant entièrement sous Intuition, une série d'icônes permettent de faire des recherches par combinaison multi-critères. Le logiciel est disponible en Shareware au prix de 25 francs.
- Bélier Production pour Amitel. Ce logiciel est en fait une messagerie sur disquette. Le fonctionnement est le même que sur Minitel : pseudos, bals, forums... Version de démonstration disponible pour 10 francs auprès de Bélier Productions, 18 rue Fénelon, 24200 Sarlat.
- Thierry Bauser pour ses fichiers d'aide en français dédiés à AmigaVision ainsi que ses applications.
- à Show You, agence de communication travaillant essentiellement sur Amiga pour ses plaquettes et textiles imprimés. Show You, 12 rue de Vaureal, 64200 Biarritz.

CASSETTE ATACOM

L'association Atacom met en vente une cassette vidéo du salon Atacom 92 contenant des interviews (éditeurs, constructeurs et utilisateurs) avec musiques, images et animations du concours. Le prix de cette cassette de 45 minutes est de 100 francs (plus 25 francs de frais de port).
Pour tout renseignement, contacter Atacom au (1) 64.34.03.42.

VOUS EN SAVEZ PLUS QUE NOUS ?

Malgré la foule de contacts que nous entretenons dans le monde Amiga, certaines informations peuvent nous échapper. Vous avez réalisé un logiciel ? Vous distribuez des produits encore inconnus ? Vous avez des news "brûlantes" ? Passez-nous donc un petit coup de fil, ou envoyez- nous un fax !

DEUX NOUVELLES LASER

Genicom vient de compléter sa gamme d'imprimantes laser par deux nouveaux modèles d'entrée de gamme, la 7040 BC et la 7040 EC.
Ces imprimantes sont proposées au prix très compétitif de 7 990 francs HT en version PLC4 et 9 990 francs HT en version PLC5.
Petites (198 x 365 x 405 mm), légères (13 kg), elles bénéficient d'une impression de qualité à 300 DPI avec dispositif de lissage. Elles sont dotées d'1 Mo de mémoire mais bénéficient en option d'une extension de 3 Mo.
Les deux imprimantes sont proposées en émulation PCL 4 ou PCL 5. Cette dernière version comprend les émulations HP Laser Jet III, IBM Propinter XL24E et Epson FX-850. Elle peut être compatible Postscript en option.
En standard, ces imprimantes sont équipées d'un bac d'alimentation manuelle. En option, une cassette d'alimentation de 300 feuilles peut être ajoutée.
Outre les feuilles aux formats standards A4 et B5, les 7040 impriment également les enveloppes, les étiquettes et les transparents.
Proposées en standard avec 22 polices de caractères dont 14 bitmaps, elles peuvent recevoir une cartouche supplémentaire de fontes compatibles HP.
Genicom SA, 17 rue Ampère, 91300 Massy, Tel : (1) 69.30.84.84.



JEUX D'OKAZ

Souhaitons la bienvenue à un nouveau magazine sur le marché féroce de l'édition micro-informatique. Okaz Jeux Vidéo est un magazine dédié aux petites annonces pour l'achat, la vente et l'échange de jeux vidéo (micro-ordinateurs et consoles). Son prix est de 5 francs.

ALADDIN 4D

Aladdin, qui devrait être testé dans notre prochain numéro, est disponible en France. Son importateur, VitePro, annonce une promotion exceptionnelle pour son lancement : jusqu'au 1er janvier 1993, une réduction de 1 000 francs (3 500 francs au lieu de 4 500 francs) sur le prix de vente public d'Aladdin est accordée en échange de votre ancien logiciel de 3D (Sculpt 4D, Turbo Silver, Imagine, Real 3D Turbo, 3D Pro).
Parallèlement, courant décembre, une "hot-line" sera mise en place pour les utilisateurs. Ceux-ci devraient être comblés avec une "news-letter" qui devrait voir le jour en janvier. Au sommaire : informations, trucs, astuces et disquette d'accompagnement.

VitePro, 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves,
Tel : (1) 45.27.23.24, Fax (1) 45.25.71.78.

REAL3D V.2

La nouvelle version de Real3D est en cours de commercialisation à l'heure où nous écrivons ces lignes. De nombreuses nouveautés au niveau des fonctions sont apparues avec cette version réactualisée. Le logiciel offre désormais une "puissance de feu" qui en fera certainement le concurrent le plus sérieux d'Imagine.
On peut noter parmi les nouveautés :
- le morphing des textures,
- plusieurs textures cumulables pour un objet,
- l'amélioration et augmentation des possibilités de mapping d'images,
- les nouvelles possibilités d'éclairage,
- un objet peut devenir une source lumineuse,
- la métamorphose d'objets en animation,
- l'animation de particules,
- l'animation suivant un contrôle du squelette des objets,
- le contrôle de l'inertie et de la gravité des objets en animation,
- la profondeur de champ lors du calcul des images,
- l'affichage automatique sur les cartes Vision 24, Harlequin, VD2001, AVideo, DCTV,
- les objets peuvent être sauvegardés à la fois au format ASCII ou en binaire,
- le chargement et l'exportation des fichiers DXF,
- le langage de programmation à part entière intégré au logiciel pour que l'utilisateur puisse définir ses propres commandes et une librairie de routines,
- maintenant compatible avec Arexx.

LE 68060 ARRIVE !

Au dernier forum du micro-processeur de San Francisco, Motorola a présenté son dernier-né, le 68060 ! Ce micro-processeur est un processeur super-scalaire comptant quelques deux millions de transistors. Mais il vous faudra encore patienter avant de voir arriver les premières cartes pour votre Amiga...

TOURNOIS DE JEUX VIDEO

Le 12 décembre se déroulera à Dourges (Pas-de-Calais), un tournoi de jeux vidéo sur Amiga, console Super Nintendo et Coregrafx.
L'inscription au tournoi est de 45 francs. L'objectif de chaque participant sera de réaliser le score le plus élevé en un minimum de temps (5 ou 10 minutes selon les jeux proposés). Le premier prix est une console Super Nintendo. Pour tout renseignement, contactez Philippe Plet au (16) 27.91.81.61 ou le Club Nec au (16) 21.75.53.89.
Le 12 décembre également, le groupe Ravioli organise à Maurin (34) un tournoi de jeux vidéo sur Amiga uniquement. Les participants s'affronteront sur un Amiga relié à un écran géant. Le concours est réservé aux 10-14 ans. La participation est de 10 francs. Pour tout renseignement, contactez Laurent Herce au (16) 67.47.11.84.

BULLES D'ENCRE COULEUR

Canon France présente sa nouvelle imprimante à technologie bulles d'encre couleurs : la BJC-880 première imprimante de 4ème génération.
La BJC-880 est une imprimante monochrome (256 niveaux de gris) et couleur (16,7 millions de couleurs). Elle dispose en standard de 20 fontes bitmap, 9 polices de caractères vectorielles, langage graphique vectoriel VDM, mémoires fonds de pages Overlay, orientation réseaux qui assure une reconnaissance par tous les types de réseau du marché.
D'une vitesse d'impression de 0,7 page/minute, la BJC-880 est équipée d'une mémoire RAM de 4 Mo extensible à 16 Mo, d'une résolution de 360 points par pouce et supporte les formats papiers A4, Letter, Legal, Executive et A3.
La BJC-880 est disponible au prix public de 27 990 francs HT.

C'EST MAD NON ?

Petite rectification concernant le banc d'essai du mois dernier de l'excellent logiciel Excellence! 3. Nous avons été très durs à l'égard de la société Mad concernant la documentation et le packaging peu professionnel du logiciel.
Si Mad francise le programme et sa documentation, la production (duplication, documentation, packaging) est entièrement réalisée par l'éditeur d'Excellence, Micro Systems Software, aux Etats-Unis. Il s'avère donc que ces erreurs de présentation proviennent de MSS et non de l'importateur Mad comme le laissait entendre l'article du mois dernier.
Une mise au point qu'il convenait de faire, puisqu'elle enlève à la société Mad les défauts dont nous l'accablions pour ne lui laisser que ses qualités : avoir su choisir le bon logiciel et l'avoir francisé entièrement. Pour clore le tout, Mad nous signale une baisse de prix de la version 3 d'Excellence. Ce logiciel, avec un nouvel addendum, est désormais disponible au prix incroyable de 590 francs TTC ! Une raison supplémentaire pour ne pas hésiter à acquérir ce "logiciel de l'année" !
Mad, 42 rue Lamartine, 75009 Paris, Tel : 48.78.11.65.



FINANCE MASTER

Finance Master est un logiciel destiné aux investisseurs en bourse et aux clubs d'investissement. Il permet de visualiser les cours, les volumes, les moyennes mobiles ainsi que les diagrammes en points et figures.
S'appuyant sur une analyse technique, Finance Master sélectionne les valeurs potentiellement intéressantes. La base de données (cours et volumes) peut être mise à jour manuellement ou par téléchargement (inférieur à 4,38 francs par jour pour le règlement mensuel complet).
Finance Master permet également de tenir un journal des transactions. Le logiciel, disponible au prix de 980 francs, fonctionne sur tous les Amiga (disque dur recommandé). Renseignements : Christopher Potter, 2 cité Condorcet, 75009 Paris.

CARTES PCMCIA

Pour 600 et 1200, deux ou quatre Mo de fast ram entièrement autoconfigurables sur une carte de crédit de 3mm d'épaisseur, prix indicatif 2 Mo : 1 490 F TTC. CIS

LES PRIX KCS EN BAISSE

Le prix des célèbres cartes d'émulation PC KCS est en baisse. La version Amiga 500/500+ est disponible au prix de 1 425 francs TTC, la version A600 coûte désormais 1 690 francs TTC et la version A2000 est disponible au prix 2 050 francs TTC.
Bus Plus, 41 rue Barrault, 75013 Paris, Tel : (1) 45.80.05.66.

LES 040/500 DE PP

Les voici ! Ces cartes accélératrices 68040 sont enfin disponibles en France et existent en 4 versions : 28 Mhz avec 4 Mo, 28 Mhz avec 8 Mo, 33 Mhz avec 4 Mo, 33 Mhz avec 8 Mo. Elles se montent dans les Amiga 500 et 500+ à la place du 68000.
Elles sont livrées avec le Kickstart 2.0 si vous avez un A500 et le Kickstart 1.3 si vous avez un A500+. Elles font donc office de switcher de Kickstart (1.3 ou 2.0) et de switcher de processeur (68000 ou 68040).
Le prix conseillé pour la version 28 Mhz (avec 4 Mo) est de 9 700 francs TTC. Comme d'habitude, les upgrades seront possibles avec la carte d'enregistrement EVS.
EVS Informatique, 15 allée du gros Chêne, 78480 Verneuil-sur-Seine, France, Tel : (1) 39.71.19.41.

MASTERING AMOS

Bruce Smith Books, éditeur de la série des "Mastering..." (AmigaDos, Amiga C, Amiga Workbench...), annonce la sortie de "Mastering Amiga Amos". Ce livre de 320 pages, qui s'adresse aux débutants sur Amos, Easy Amos ou Amos Pro, est livré avec une disquette contenant une foule d'exemples.
Bruce Smith Books Limited, Smug Oak Green Centre, Lye Lane, Bricket Wood, Herts, AL2 3UG, UK.

MULTIMEDIA MAKER

Micro Application annonce Multmedia Maker. Le logiciel permet de réaliser des démonstrations en exploitant toutes les capacités sonores et graphiques de l'Amiga grâce à ce logiciel, les effets les plus fous sont à votre portée : scrolling de textes avec rotations, effets de miroir, animations d'objets en 3D, fondus et incrustations d'images IFF, bancs de titres...
Tout est entièrement paramétrable avec la souris, même les objets les plus complexes comme les sinusoïdales, les plasmas ou les vector-mutates.

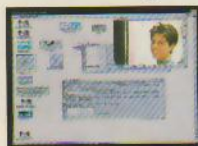
Multimedia Maker est fourni avec des bibliothèques de fontes, de logos, d'objets vectoriels, d'images et de musiques au format Soundtracker. Prix public : 445 francs TTC.
Micro Application, 58, rue du Faubourg Poissonière, 75010 Paris.

VISION 24 PAR GVP

CARTE VIDEO MULTI-FONCTIONS POUR AMIGA 2000 ET 3000.



Si vous vous êtes plus ou moins intéressé au monde de la vidéo, vous verrez immédiatement les avantages de regrouper toutes les fonctions de VISION 24 sur une seule carte. Et si vous connaissez plus ou moins l'Amiga, vous apprécierez de ne pas changer vos habitudes sous prétexte d'utiliser 16 millions de couleurs, un genlock, un digitaliseur et de nouveaux logiciels !.



■ **Double Genlock - Incrustateur composites et composantes :** le traitement digital du signal de référence RVBS garantit une incrustation et une restitution de qualité Broadcast. Ce processus est une innovation marquante par rapport aux genlocks conventionnels analogiques.

■ **Entrées/sorties multi-standards :** Pal et Y/C d'origine, RVBS et YUV en option, VISION 24 s'adapte à toutes les configurations.

■ **Digitaliseur vidéo temps réel :** permet de saisir instantanément, en 24 bits, une image vidéo en provenance d'une des sources connectées sur VISION 24. Le gel d'image et le transfert en mémoire, pour traitement graphique ou sauvegarde, sont entièrement automatiques et sont commandées par une simple pression de touche (ou par Arexx).





■ **Mémoire d'image 24 bits :** VISION 24 affiche tous fichiers IFF 24 bits en 16.7 Millions de couleurs, avec une résolution maximale de 736*580 (haute résolution overscan). Elle se connecte sur tous les moniteurs standards Amiga (A1083, A1084 etc...) ou sur des écrans multisync.

■ **Flicker Fixer :** VISION 24 élimine le scintillement en haute résolution des Amiga 2000* et améliore le circuit de "désentrelacement" de l'A3000. Cette fonction "désentrelace" également le signal des sources vidéo connectées sur la carte.

■ **Picture in Picture (PIP) :** permet de visualiser une des sources vidéo connectées à la carte dans une fenêtre incrustée sur n'importe quel programme Amiga. Le signal affiché peut être déplacé, compressé, déformé en temps réel, directement à la souris ou par programmation Arexx. Le PIP est idéal pour produire des médaillons d'images à la manière des journaux télévisés ou pour réaliser de systèmes multimédia.

■ Pour exploiter immédiatement les nouvelles possibilités de VISION 24, elle est livrée avec un ensemble complet de logiciels :

IV CONTROL PANEL : toutes les fonctions de la carte VISION 24 regroupées sur un seul panneau à la portée du pointeur de la souris !

SCALA Titling : une version spécialisée de SCALA, destinée au titrage vidéo, avec plusieurs polices de caractères, de nombreux effets de transition et une ergonomie inégalée.

MACROPAINT IV 24 : logiciel de dessin 2D en 24 bits pour créer ou retoucher toute sorte d'images en 16 millions de couleurs.

Avec : dégradés, découpe de brosses, transparence, primitives géométriques etc...

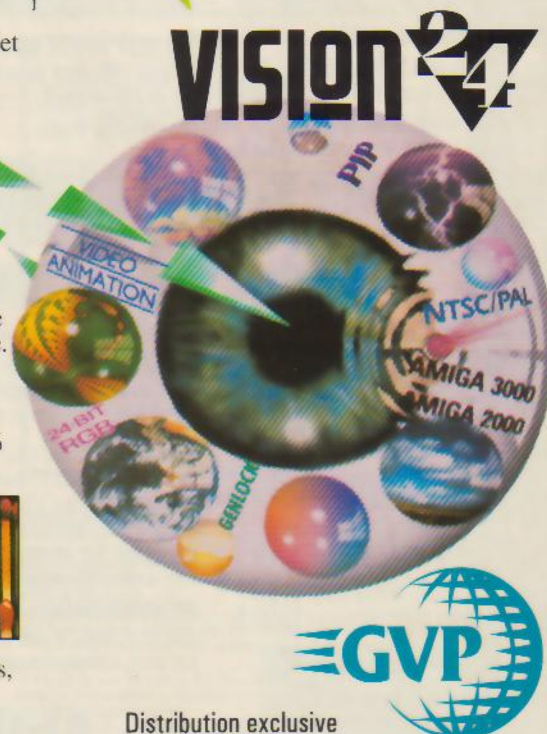
CALIGARI IV24 : une version dédiée à VISION 24 qui permet d'aborder la modélisation 3D et les techniques de rendus en 16 millions de couleurs.





TVPAINT IV24 :** une véritable palette graphique 24 bits spécialement adaptée à VISION 24 avec gestion intégrée du digitaliseur temps réel, module d'édition de super-bitmap (10000*10000) et d'autres fonctions exclusives.

Téléphonez au (16) 56 363 441 pour connaître tous les points de démonstration de VISION 24.





Distribution exclusive pour la France :
CIS
14, Avenue HERTZ
EUROPARC
33600 PESSAC (F)
Tel : +56 363 441
Fax : +56 362 846



* nécessite l'adaptateur Amiga 2000 optionnel et un moniteur multisync.
** en option sur certaines configurations.



CARTES PCMCIA (2)

Les leaders internationaux des Télécoms, AT&T et COM1 annoncent la signature d'un accord technique et commercial concernant les cartes PCMCIA High Speed (V32, V32 Bis). Ces cartes permettent, par l'intermédiaire du Réseau Téléphonique Commuté (RTC) :

- de transférer des données à la vitesse de 14 400 bps (57 600 bps en compression de données), soit 12 fois plus vite qu'un modem de base à 1200 bps.
- d'envoyer des télécopies (émission/réception) jusqu'à 9600 bps.
- d'émuler les cites centraux IBM et Bull.
- d'émuler le Vidéotex TVR de France Télécom, qui permet l'émission de photographies en couleurs ou en noir et blanc.

Si ces cartes peuvent s'enficher sur le 600 ou le 1200, rien n'indique cependant si les logiciels de gestion de ces cartes sont déjà disponibles sur nos machines.

DCTV

Le module RVB est disponible, il vaut 2 490 F TTC. Pour les possesseurs de DCTV achetés avant le 1er octobre, CIS propose un prix : 1 690 F, tous les renseignements auprès de CIS,
tel : (16) 56.36.34.41.

OPAL VISION

(Voir notre présentation page 88), est disponible à 7 990 F TTC, cette carte gaphique concerne les Amiga 2000, 3000 et le nouveau 4000. De nombreux logiciels sont offerts avec la carte, Opal Paint, Opal Present (présentation de slide-shows en temps réel **24 BITS**) Opal Animate, animation en 24 bits, mais oui ! Driver Hard Department, etc. CIS

Attack Of The Brides From Mars.

L'invasion des mariées de la planète Mars

TBC pour Amiga et PC : 9990 Frs HT

Si vos paisibles productions vidéo sont peuplées de martiens hideux, il est urgent de contre-attaquer avec les cartes PERSONAL V-SCOPE et PERSONAL TBC III de DPS pour Amiga® et PC. Le PERSONAL V-SCOPE permet un



diagnostic précis des faiblesses du signal PAL grâce à un vectorscope et un moniteur de profil digitaux qui s'incrustent directement sur la source vidéo.

Le PERSONAL TBC III permet alors d'apporter toutes les corrections nécessaires et de rétablir les niveaux de couleur.



Il vous apporte également un gel d'image, une fonction STROBE et, bien sûr, une correction de la base de temps et la synchronisation de vos sources vidéo PAL ou Y/C. Les cartes DPS sont disponibles pour les ordinateurs Amiga® de Commodore et les compatibles PC. Elles permettent de disposer d'un ensemble de traitement et de correction vidéo complet, cohérent et compact.

DPS redonne des couleurs humaines à vos vidéos. Renseignez-vous, nos prix vont vous rassurer !



Photos, prix et caractéristiques non contractuels. Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. PERSONAL V-SCOPE et PERSONAL TBC III sont des marques déposées de Digital Processing Systems Inc.

Distribué en France par
CIS • EUROPARC • 14, Avenue HERTZ
33600 PESSAC • Tel : +56 363 441



CIS

DIGITAL
PROCESSING SYSTEMS INC.
If you want to look your best



RETOUR VERS LE FUTUR

Deux sociétés françaises bien connues dans l'univers Amiga ont décidé de mener ensemble un programme de développement original : Tecsoft et Satellite et Télévision vont commercialiser dans un proche avenir une gamme d'interfaces modulaires rassemblées dans un boîtier 19" et offrant les fonctions de :

- digitaliseur temps réel 24 et 32 bits
- genlock incrustateur numérique
- TBC vidéo

L'originalité de ces produits est d'être modulaire. Toutes les fonctions, ainsi que les plans 24 ou 32 bits sont extensibles. A moyen terme cette conception doit permettre dans un environnement Amiga 4000 de voir naître un ensemble capable de réaliser des effets vidéo que beaucoup attendent avec impatience.

NOUVEAUX PRODUITS GVP

Le G LOCK, genlock fonctionnant sur tous les Amiga : 500, 500+, 1200, 2000, 3000, 4000 (NDLR : dites Monsieur Commodore, tous vos nouveaux bébés, c'est pour toucher les allocs ?). C'est le premier genlock entièrement piloté par logiciel, toutes les fonctions sont contrôlées, l'environnement ARexx n'a pas été oublié. Le logiciel vous permet de régler volume, basse, aigus des deux canaux sonores, de contrôler le niveau de rouge, de vert, de bleu, le contraste, bref tous les paramètres de vidéo. Vous "switcherez" d'une entrée à l'autre toujours par logiciel pour choisir entre ces deux entrées vidéo composites ou son entrées Y/C (HVHS, Hi8) il accepte un signal d'entrées PAL/SECAM à la sortie ce signal ressort en composite, Y/C, RVBS, Y/UV (Beta). A noter que les nouveaux chips ESC ou AA sont reconnus par le logiciel,vous profiterez également de l'incrustation sur plusieurs couleurs, etc. Prix de ce genlock GVP : 3 990 F TTC, importateur CIS.

HOTEL INTER-CONTINENTAL

Le 3 décembre prochain sera présenté dans les salons moelleux de cet hôtel par les sociétés Mad et Xanadu le DC16 intégré à une station de travail audio-numérique sur Amiga permettant la digitalisation, l'édition, la synchronisation, le montage, etc. Vous disposerez aussi d'un multipiste temps réel sur disque dur. Nous vous en dirons plus dès le prochain numéro.

JOYEUX NŒL ET BONNE ANNEE 1993

AMIGA 4000

La station multimédia professionnelle ! 68040 à 25 Mhz. Nouveau chipset AGA 256 couleurs parmi 16,7 millions. 6 Mo RAM. Lecteur 3,5' HD 1,76 Mo. Workbench 3.0. Clavier 96 touches. Souris.

A4000 + DD Quantum 40 Mo ...... 17990 F   + Multisynch 1960 ..... 20990 F
A4000 + DD Quantum 120 Mo .... 18990 F   + Multisynch 1960 ..... 21990 F

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
Vente par correspondance uniquement

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

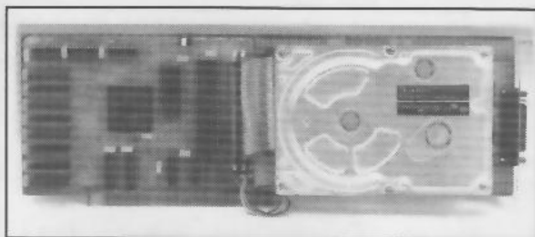
INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec les imprimantes les plus récentes du marché : HP Deskjet 500 couleur, Citizen Swift24, et bientôt HP PaintJet XL300, Canon BJC 800. Manuel en français. Travaille en tâche de fond, entièrement transparent pour l'utilisateur ....650 F

GIGAMEM : MEMOIRE VIRTUELLE

Transforme votre disque dur en extension mémoire virtuelle : finis les problèmes dûs au manque de mémoire (nécessite carte 68030 ou 20 avec MMU 68851)...... 790 F

DISQUES DURS SCSI ARCHOS AVEC EXTENS. MEMOIRE 0-4 MO

Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1,2 µm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.



POUR AMIGA 500 ET 500+: ADD 500

QUANTUM 42 Mo, 19 ms, 0 Ko .... 2590 F
QUANTUM 84 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 2990 F
QUANTUM 128 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 3390 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 3690 F
CONTROLEUR SEUL .... 1290 F

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 42 Mo, 19 ms, 0 Ko .... 2290 F
QUANTUM 84 Mo, 17ms, 0 Ko .... 2690 F
QUANTUM 128 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 3090 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 3390 F
CONTROLEUR SEUL .... 990 F

MEMOIRES POUR ADD

KIT 2 Mo .... 700 F   KIT 4 Mo .... 1300 F



Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Test Amiga News).

LES DERNIERS DP SONT ARRIVES !
Retrouvez-les sur nos disques durs qui sont livrés formatés avec 10 Mo des meilleurs logiciels du domaine public (utilitaires, jeux, démos,...)

MEMORY MASTER POUR A2000

Extension mémoire allemande de BSC, compacte, 2 Mo extensible à 8 Mo :
2 Mo ...... 990 F   4 Mo ...... 1690 F   6 Mo .... 2390 F   8Mo ...... 2990 F

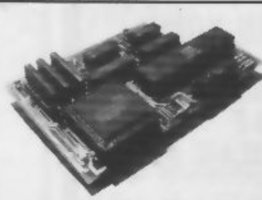
SCANNER SHARP JX-100

Scanner couleur à plat - 200 ppp - 18 bits. Permet de scanner des images de format carte postale. Livré avec le logiciel ScanLab d'ASDG .... 3990 F

CARTE AVIDEO12 ET AVIDEO24 + AVANIM

Une merveille d'intégration pour 4096 et 16 millions de couleurs en HIRES OVERSCAN (768 * 580) dans un mode d'affichage standard (rien à voir avec du HAM étendu ou un bricolage du signal vidéo composite). Compatibles avec tous les flickers fixers et genlocks internes et externes : trois niveaux d'inscrustation possibles. S'installe à la place de Denise. Workbench en transparence. 100 % français. Accepte tous les formats de l'Amiga plus les formats IFF ILBM en 12,15,18,21 et 24 bits. Interfaces AmigaDOS et AREXX. Logiciel de dessin AVPaint fourni en standard avec le logiciel d'animation OPERA. Possibilité de "double buffering" 2 x 12 bits sur AVideo 24 pour animation jusqu'à 17,5 images/sec. Contrôleur de disque spécial d'ARCHOS pour des animations "direct to disk" jusqu'à 2 Mo/sec. Sortie simultanée sur deux écrans pour AVideo24: un écran vidéo 24 bits et l'écran Amiga avec flicker fixer en 12 bits. De nombreux logiciels de la PAO au 3D compatibles AVideo.

AVIDEO 12 .... 2490 F   AVIDEO 24 .... 3990 F   AVIDEO PRO : AVIDEO 24 + TVPAINT .... 5790 F



SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de Rom électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore. Pas de soudure, manuel en français .... 290 F
Rom1.3 .... 175 F
Rom2.0 .... 185 F

NOUVEAU : AMIGA 1200

A1200 : la station multimédia personnelle ! Carrosserie d'un A500. 68EC020 à 14 Mhz. Nouveau chipset AGA 256 couleurs parmi 16,7 millions. 2 Mo Ram. Lecteur 3,5' 880 Ko. Lecteur de cartes PCMCIA. Workbench 3.0. Clavier 96 touches, souris .... 3490 F

CARTE MEMOIRE PCMCIA

de la taille d'une carte de crédit, carte mémoire externe PCMCIA pour Amiga 600 et Amiga 1200 (étend la mémoire vive à 2 Mo et 4 Mo)
AMEM - 2 Mo .... 1190 F
AMEM - 4 Mo .... 1890 F

LECTEURS 3"1/2

interne (A500) ..... 490 F   interne (A2000) ..... 650 F
externe .... 550 F   +blitz, anticlic, antivirus..... 690 F

SUPER PROMO A600

Le petit dernier de Commodore :
1 Mo ram, lecteur 3,5', lecteur cartes PCMCIA, Wb 2.0 5:
A600 + péritel .... 2290 F
A600 + DD 20 Mo .... 3690 F
A600 + memory card 2 Mo .... 3090 F
A600 + memory card 4 Mo .... 3790 F
Disque dur 40 Mo pour A600 .... 1490 F

EXTENSION 2 MO CHIP

de MicroWords. Extension mémoire 2 Mo de chip ram avec le nouveau chip SuperFatAgnus 8375. Pour A500 et A2000. Totalement compatible avec le 2.0 et SuperDenise. Instructions en français.
ELIAS 3000 .... 1390 F

PRODUITS ICD

ADRAM 540 : extension mémoire interne pour A500
peuplée 1 Mo .... 790 F
peuplée 2 Mo .... 1190 F
peuplée 4 Mo .... 1990 F
Accélérateur ADSPEED à 14,3 Mhz................. 1590 F

Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti 1 an. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port 60 F. Contre-remboursement et carte bleue, supplément de 40 F. Frais d'expédition des ordinateurs (nous consulter)

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI, 18 RUE DU DR ROUX, 91160 LONGJUMEAU TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ______ ADRESSE ______
CODE POSTAL ______ VILLE ______
Règlement à la commande par chèque ☐
ou en contre-remboursement ☐
DATE   SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	frais de port	
	TOTAL	

NEWS

NOUVEAUTÉS

3615 COMREV

MICROBOTICS DEJA PRET POUR L'A1200

Microbotics l'une des premières sociétés américaine à concevoir et produire des "Add-On" pour l'Amiga 1000 joue l'A1200 !

Le nouvel Amiga A1200 arrive dans nos boutiques et déjà Microbotics (USA) importé en France par Bus Plus annonce le MBX 1200. Le MBX 1200 est à ce jour le premier produit spécifique A1200 proposé aux utilisateurs pour en améliorer les "perfs".

Aux USA Commodore a lancé l'A1200 fin novembre au COMDEX. Les Amiga 1200, présentant sur le stand Commodore les tout nouveaux programmes spécifiques A1200, étaient équipés de MBX 1200. Le MBX 1200 est une carte d'extension permettant d'ajouter un co-processeur mathématique (FPU) et de la mémoire 32 bits à l'Amiga 1200. La carte MBX 1200 peut recevoir les différents modèles de coprocesseurs Motorola : 68881 à 14 Mhz et 68882 à 25 Mhz ou 50 Mhz. Le MBX 1200 est aussi une carte d'extension mémoire Fast Ram 32 bits qui sera indispensable très rapidement à la grande majorité des utilisateurs de l'A1200.

En effet ce nouvel Amiga bien que présentant 2 Mo de Chip Ram dans sa configuration d'origine ne dispose pas du moindre octet de Fast Ram. L'utilisateur pourra choisir de peupler sa carte MBX 1200 de 1, 2, 4 ou 8 Mo. Commodore a annoncé dans la notice technique de son dernier-né la possibilité d'étendre la mémoire en interne sur ce bus à 4 Mo de Ram 32 bits. Permettons-nous d'apprécier le premier pari A1200 de Microbotics qui permet d'entrée de doubler la mise ! La carte s'installe en interne sur le connecteur d'extension 150 broches de l'A1200 situé sous l'appareil, la garantie n'est donc pas invalidée par l'ajout de cette carte. La compatibilité logiciel est totale avec les logiciels tournant sous 3.0 et versions ultérieures. La Ram est "autoconfig" sous 3.0 et peut être désactivée par jumper si l'on veut réaliser des tests. D'après Microbotics et Bus Plus le MBX 1200 de série avec un co-processeur 68881 cadencé à 14 Mhz apporte des vitesses de calcul pour les opérations mathématiques pouvant atteindre 55 fois celles d'un A1200 de série. En peuplant le MBX de Fas Ram les performances de l'Amiga 1200 seront augmentées d'environ 75%.

Avec l'installation d'un co-processeur et de Fast Ram les résultats du Benchmark, AIBB annonce une vitesse globale environ huit fois supérieure à celle de l'A1200 de base. Voilà donc de quoi réjouir les utilisateurs les plus avides de mémoires et de calculs mathématiques. Que ce soit en animations, ray-tracing, morphing ou traitement d'images, le couple A1200 et MBX 1200 se positionne déjà comme l'épine dorsale de la station graphique Amiga de demain. En effet, après avoir immédiatement séduit certains des plus anciens et prolifiques développeurs du marché, l'A1200 semble d'ores et déjà promis à un très bel avenir dans le milieu professionnel.

VOUS RECHERCHEZ... Bus+ VOUS PROPOSE

DISQUES DURS DataFlyer EXPANSION SYSTEMS

DATAFLYER Express NOUVEAU *Tout simplement le meilleur choix!*
A500 ou A500 Plus



Carte contrôleur disque dur extensible à 8 Mo de mémoire.

Offre de lancement :
DATAFLYER EXPRESS (IDE)
42 Mo (HD Quantum) + 2 Mo RAM
PROMO NOEL .... 3.750 F
A vous d'en profiter !

85 Mo (HD Quantum) .... 3.650 F
85 Mo (HD Quantum) + 2 Mo RAM .... 4.350 F

A2000

DATAFLYER Carte contrôleur disque dur
DataFlyer IDE **42** Mo (HD Quantum) .... 2.290 F
DataFlyer IDE **85** Mo (HD Quantum) .... 2.950 F
Autres configurations : nous consulter !

MICROBOTICS MBX 1200

MICROBOTICS NOUVEAU
A PEINE l'A1200 dans les boutiques ! ET...
DEJA BUS PLUS et MICROBOTICS SONT LES PREMIERS
A VOUS OFFRIR DE QUOI LE "BOOSTER" AVEC MBX 1200 !!

MBX 1200
Carte extension Co-Processeur (FPU) et Mémoire 32 bit.
Compatible 68881 et 68882. Extensible de 1 à 8 Mo de mémoire 32 bits par SIMMs.
Tous vos programmes de RAY TRACING, d'ANIMATION, de MORPHING, de PAO... tourneront à des vitesses deux ou trois fois plus grandes.
S'installe RAPIDEMENT sur le connecteur interne, sans OUVRIR l'appareil donc pas de PERTE DE GARANTIE.
MBX 1200 l'outil des "PRO" qui veulent optimiser les perfs de leur A1200.

MBX 1200 Co-Processeur 68881 14 MHz	**1 700 F**	MBX 1200 + 68881 14 MHz + 2 Mo RAM 32	**2 950 F**
MBX 1200 Co-Processeur 68882 25 MHz	**2 450 F**	MBX 1200 + 68882 25 MHz + 2 Mo RAM 32	**3 750 F**
MBX 1200 Co-Processeur 68882 50 MHz	**4 900 F**	MBX 1200 + 68882 25 MHz + 4 Mo RAM 32	**4 850 F**

TECHNO SOUND TURBO NOUVEAU

LE SOUND SYSTEM AMIGA LE PLUS CHAUD DU MARCHE !
"Technosound... Il devrait séduire les adeptes de rap, les DJ éclatés, et tous ceux qui ont besoin de son numérique utilisable dans les autres logiciels Amiga." *(Amiga Revue).*
"Si vous n'êtes pas encore équipé pour faire de la musique sur Amiga... avec toutes les fonctions habituelles de ce genre d'engin (et même plus) et des effets temps réel absolument stupéfiants..." *(Amiga News).*
En avant la musique.
Documentation en français
Technosound turbo................................ 450 F

AMIGA AUDIO DIGITIZER SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le plus rapide! (1 million d'échantillons par seconde) • Des SUPER résultats avec CD AUDIO • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough) • Reste connecté même hors utilisation • Livré avec câbles, disquette • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000 .... Prix **460 F**

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000. Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT et d'une THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. La plus souple et la plus efficace. Livrée avec un câble .... Prix **390 F**

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au Joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit .... Prix **135 F**

BOOT SELECTOR (A500 ou A2000)

Permet de choisir le lecteur sur lequel on va booter la solution économique idéale quand l'on possède un df1: (A500), un df2: (A2000) et que df0: donne des signes de faiblesse !
Indiquer df1: ou df2 : .... **125 F**

QUADRUPLEUR DE JOYSTICK

Indispensable pour jouer à quatre.
Se connecte au port parallèle........................ **95 F**

MICROBOTICS *VXL* 30 ET VXL RAM - 32*

DES PERFORMANCES A VOUS COUPER LE SOUFFLE

Carte accélératrice de haute qualité pour A500, A500 Plus et A2000. Uitlise le processeur ECO30 ou 68030 avec mmu. Sa conception asynchrome lui permet de supporter des vitesses d'horloge de 25, 40 ou 50 MHz. S'installe très facilement sur le support du 68000. Peut recevoir un coprocesseur mathématique 68881 ou 68882. Compatible 1.3/2.0 Sélection 68000/68030 par jumper et par logiciel. Accepte la carte mémoire 32 bit RAM-32 peuplée à 2 ou 8 Mo supportant le mode Burst. mémoire autoconfigurée et DMA. Possibilité de placer la mémoire 32 bit en addresses hautes. Chargement du kickstart en mémoire 32 bit. Utilisation de la mémoire 32 bit en mode 68000. Support pour une deuxième ROM Kickstart sur la carte mémoire avec choix de la ROM par jumper ou par logiciel.

A NOEL sur VXL on ACCELERE et le PRIX DECELLERE !!

VXL* 30 25	1 990 F	Majoration pour 25 MMU	500 F
VXL* 30 25 + VXL RAM 32 2 Mo (burst, 60 ns)	4 450 F	Majoration pour 40 EC	600 F
VXL* 30 25EC + 68882 25 MHz + VXL RAM 32 2 Mo (burst, 60 ns)	5 290 F	Majoration pour 33 MMU	900 F

Autres configurations : nous consulter.

CHANGE KICKSTART

A500 Plus, A500, A2000
ELECTRONIQUE .... **295 F**
Avec Rom 1.3 ou 2.04, nous consulter.
CLASSIQUE (manuel) .... **210 F**
Avec Rom 1.3 ou 2.04, nous consulter.
A600 ELECTRONIQUE NOUVEAU
(s'installent sans percement ni soudure)
A600 sans HD .... **450 F**
(Avec Rom 1.3, nous consulter).
A600 avec HD .... **550 F**
(Avec Rom 1.3, nous consulter).
Si vous passez au disque dur A600 interne, consultez-nous pour passer de l'interne au HD.

EXTENSION A500

512 Ko avec horloge et interrupteur........... **260 F**

EXTENSION A500 PLUS

porte l'A500 Plus à 2 Mo (Chip Ram)........... **440 F**

EXTENSION A600 (1 Mo)........... **495 F**
LECTEUR EXTERNE A500 .... **560 F**
LECTEUR INTERNE A500 .... **560 F**
ALIMENTATION A500 .... **450 F**

Et encore beaucoup PLUS...
TELEPHONEZ-NOUS!

Bus Plus Service VPC
Votre Partenaire Confiance©

La **V**olonté et la capacité de vous proposer les meilleurs produits aux meilleurs prix, dans les meilleurs délais. (Expédition colissimo.)

PORT : Expédition dans toute la France. Port Colissimo : 45 F. Frais supplémentaires de contre-remboursement : 60 F.

Partenaire : à votre écoute exclusive (du lundi au vendredi de 10 h 30 à 12 h 30 et de 14 h 30 à 18 h 30) la BUS PLUS HOT LINE vous conseille, vous informe, vous guide dans vos choix, vous n'êtes plus seul! Vous êtes l'interlocuteur privilégié de BUS PLUS!

Confiance : vous avez besoin d'aide pour installer votre périphérique, vous hésitez sur la marche à suivre... la BUS PLUS HOT LINE est là, à votre disposition. Si vous avez un problème la garantie BUS PLUS s'effectue par échange standard durant la période de garantie.

Les chèques, les CCP et les facturettes de cartes de crédit ne sont remises en banque qu'après expédition de votre commande.

Nos prix sont établis suivant le cours des devises étrangères.

EXTENSIONS DE MEMOIRE

BASEBOARD

Les extensions BaseBoard vous offrent le plus de souplesse possible dans l'utilisation de la RAM. Vous pouvez configurer votre RAM (Fast, Chip ou contigüe) suivant vos utilisations et votre Amiga.

BASEBOARD 4 PLUS
Permet de faire passer l'Amiga 500 Plus à 5 MO de RAM en donnant un total de 2 MO de Chip RAM et 3 MO de Fast RAM.
BaseBoard 4 Plus peuplée 0 K............800 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 2 MO......1.350 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 4 MO......2.050 F

A 500
BaseBoard peuplée 0 MO....................850 F
BaseBoard peuplée 2 MO ....1.450 F
BaseBoard peuplée 4 MO ....2.090 F
BaseBoard peuplée 6 MO ....3.450 F

DATA FLYER RAM

Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs.

A500
La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10,5 MO.)

A 2000
La carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM
Peuplée 0 k......................................850 F
Peuplée 2 MO..................................1.490 F
Peuplée 4 MO..................................2.190 F
Peuplée 8 MO..................................3.590 F

BON DE COMMANDE BUS PLUS ☐☐☐☐☐☐☐ A envoyer avec votre règlement **AMIGA** ____

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
VILLE ____________ CODE POSTAL ☐☐☐☐☐

Qté	Article	Prix unit.

Frais de port .... 45 F
Contre-Remboursement (si besoin)
Crédit FRANFINANCE
TOTAL
Je ne vous commande rien aujourd'hui.
Veuillez par contre me faire parvenir une documentation sur ____________

☐ Chèque
☐ CCP
☐ Contre-Remboursement
☐ Carte bancaire

expire à ________
DATE ________
Signature ________

25 FRANCS

ANCIENS NUMÉROS DISPONIBLES

AMIGA REVUE

N° 2 | N° 4 | N° 19 | N° 20 | N° 22 | N° 23 | N° 24 | N° 25 | N° 26 | N° 27 | N° 28 | N° 29 | N° 30 | N° 31 | N° 32

N° 33 | N° 34 | N° 35 | N° 36 | N° 37 | N° 38 | N° 39 | N° 40 — Commodore France dit tout KOLOSSAL Cologne A 800 Plus

N° 41 La Cuvée CIS 92
VD 2001 Construisez votre satellite

N° 42 Reportage Tecsoft : les artilleurs de Metz
Tests - Son - Vidéo - Image - Bureautique

N° 43 L'Amiga au PC FORUM
Visite à SATV

N° 44 Dossier Amiga 600
Satis 92

N° 45 Choisissez votre imprimante
Les dessous du 600 -L'Amiexpo Berlin - L'Amiga a Briançon - BD 3D

N° 46 Minitelement votre - Nouvelle formule
Tests - Son - Animation

N° 47 Gagnez de l'argent avec votre Amiga !
Nouveau lecteur CDROM – A570 -Comparer - Réaliser

N° 48 Upgradez votre Amiga - 1 MO de plus pour A600
Interview de Commodore France - L'Amiga au Quebec -

N° 49 Cartes graphiques : annoncez la couleur
Scoop : L'amiga 4000 - Reportage : Atacom

N° 50 Dossier : heureux qui communique
Ami expo de Cologne

BON DE COMMANDE

Remplissez le bon, expédiez-le avec votre chèque bancaire ou CCP à :

MCM AMIGA REVUE
16, quai Jean-Baptiste-Clément, 94140 Alfortville

Cochez les cases correspondant à votre choix.

❑ N° 2	❑ N° 26	❑ N° 34	❑ N° 42	❑ N° 50
❑ N° 4	❑ N° 27	❑ N° 35	❑ N° 43	
❑ N° 19	❑ N° 28	❑ N° 36	❑ N° 44	
❑ N° 20	❑ N° 29	❑ N° 37	❑ N° 45	
❑ N° 22	❑ N° 30	❑ N° 38	❑ N° 46	
❑ N° 23	❑ N° 31	❑ N° 39	❑ N° 47	
❑ N° 24	❑ N° 32	❑ N° 40	❑ N° 48	
❑ N° 25	❑ N° 33	❑ N° 41	❑ N° 49	

Je commande ....anciens numéros au prix de 25 F. le numéro. Total ....F. + 8 F.de frais de port.
DOMTOM - Etranger + 5 F. de port
Nom : ....
Adresse : ....
Ville : ....

COMREV NOUVEAUTES !

COMREV 10 (Démos 1) – Trackers, Overdose, Coma, Tretracopy

COMREV 11 (Sond 2) – Protracker, Noisetracker, Soundtracker, Startracker, Multiripper, Tetracopy

COMREV 12 (Sond 3) – 8 Modules de musiques digitalisées pour la disquette Comrev 11

COMREV 13 (X) – Party Games interdit aux moins de 18 ans

COMREV 14 (Graph. 2) – Mande1 Mountains + Julia.pal
Alice : Animation pfx (1mega min)

COMREV 15 Amiga Revue N° 37 – Images : montre, Croquis requester, Scènes Sculpt et Turbo Silver

COMREV 16 Amiga Revue N° 38 Vol. 1 – Images : Bateau, F40
Scènes Sculpt et Turbot Silver
DropShadow, Zoomwindows

COMREV 17 Amiga Revue N° 38 Vol. 2 – Superbase : application
DeluxePaint 4 : Images Iconmaster

COMREV 18 Amiga Revue N° 39 – Images : Avion, Surprise 2d
Scènes Sculpt et Turbo Silver

COMREV 19 Amiga Revue N° 40 – Images : Clalet, plus 2 supplémentaires
Scènes Sculpt et Turbo Silver

COMREV 20 Amiga Revue N° 41 – Images : Helico et satellite
Scènes Sculpt satellite
- Scènes Turbo Silver : Satellite

COMREV 21 Amiga Revue Démos 2 – Contient : Joyride
Outland – Reno.

COMREV 22 – Utilitaires Graphiques 1
– Mandel Adventure Kit – Fractal 3D

COMREV 23 Amiga Revue N° 42 – Images : – Hélicos : Ecureuil,
--Supercopter, – Joystick
Scènes Sculpt : Joystick – Arexx –
Correcteur Arexx – Scène Turbo : Joystick

COMREV 24 – Utilitaires Graphiques 2 : – Cryoutils
– T.A.P. Démo – Abridge

COMREV 25 – Workbench Gadgets
– Une foule de surprises !

COMREV 26 – Directory Images : 8 rendus d'images
– Scène Sculpt : Scènes correspondant aux images

COMREV 27 Amiga Revue N° 44 Vol. 1 – Directory Images : 8 rendus Sculpt

COMREV 28 Amiga Revue N° 44 Vol. 2 – Directory Scène Sculpt : 8 Scènes Sculpt

COMREV 29 Amiga Revue N° 45 Vol. 1 – Directory Image : 4 rendus Sculpt

COMREV 30 Amiga Revue N° 45 Vol. 2 – IFF 24 bits – DP

COMREV 31 Amiga Revue N° 46 – Directory Images : rendus pompe
– Directory Scènes : scènes pompe à essen-
ce

COMREV 32 Amiga Revue N° 47 Vol 1 – Directory Scènes Jeep
– Surprise

COMREV 33 Revue N° 47 Vol 2 – Directory Images : Jeep (vendus)
– Maas Design

COMREV 34 Revue N° 48 – Images : rendus trompette
– Scènes : trompette

COMREV 35 Revue N° 49 – Images : rendus boulon-écrou
– Scènes : Boulon-écrou

Numéro	Nombre	Numéro	Nombre	Numéro	Nombre	Numéro	Nombre
COMREV 1		COMREV 11		COMREV 21		COMREV 31	
COMREV 2		COMREV 12		COMREV 22		COMREV 32	
COMREV 3		COMREV 13		COMREV 23		COMREV 33	
COMREV 4		COMREV 14		COMREV 24		COMREV 34	
COMREV 5		COMREV 15		COMREV 25		COMREV 35	
COMREV 6		COMREV 16		COMREV 26			
COMREV 7		COMREV 17		COMREV 27			
COMREV 8		COMREV 18		COMREV 28			
COMREV 9		COMREV 19		COMREV 29			
COMREV 10		COMREV 20		COMREV 30			

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal :........................Ville : ....

Je désire recevoir les titres suivants au prix unitaire de 39 F + Frais de port = 8 F – Etranger, DOM/TOM + 10 F.
Ci-joint un chèque de...........................F
(libellé à l'ordre de Commodore Revue)

BON DE COMMANDE à adresser à :
Commodore-Revue VPC,
16, quai J.-Baptiste Clément,
94140 Alfortville

A530 TURBO

Sensations garanties.



Animé par un processeur 68EC030 cadencé à 40 Mhz, L'A530 Turbo développe une puissance supérieure à celle d'un 3000 et procure des accélérations pouvant atteindre 25 fois la vitesse d'un 500 d'origine.



En option, il peut être assisté d'un co-processeur arithmétique 68882. Pour transformer cette puissance brute en performances réelles, l'A530 utilise de 1 à 8 Mo de mémoire 32 bits en accès rapide et un contrôleur SCSI D.M.A.

Sous son carénage profilé, l'A530 est équipé en usine d'un disque 3.5" Taille Basse dernière génération en 52, 120 ou 240 Mo, reconaissable à son carter en aliage d'aluminium. Le contrôleur GVP, désormais compatible SCSI 2, vous offre la possibilité de piloter jusqu'à 6 unités externes.

Un MINIslot® permet de lui adjoindre des cartes spécialisées comme la GVP AT500 : un émulateur PC/AT 286 à 16 Mhz .

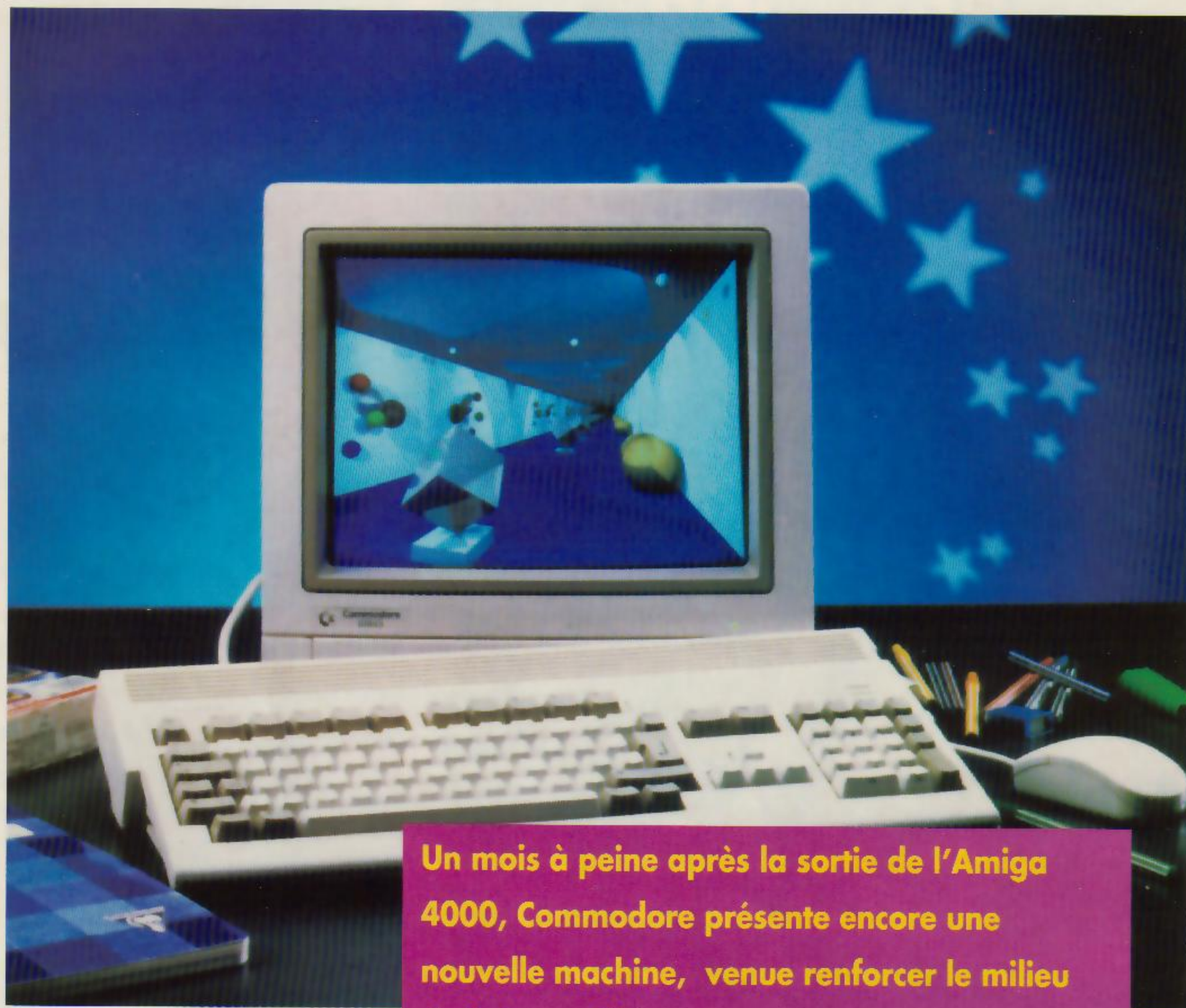
L'A530 Turbo est aussi disponible en version "Turbo Kit" pour tous les possesseurs de disques durs GVP HD 500 qui veulent goûter aux joies des animations fluides, des chargements express, du multitâche en cascade et des calculs atomisés. Contactez CIS ou votre revendeur pour les modalités.



Les produits GVP sont distribués en France par
CIS
EUROPARC
14, Avenue HERTZ
33600 PESSAC
Tel : 56 363 441
Fax : 56 362 846

SCOOP

A 1200 : UN SACRÉ NUMÉRO !



Un mois à peine après la sortie de l'Amiga 4000, Commodore présente encore une nouvelle machine, venue renforcer le milieu de la (nouvelle) gamme.
L'A1200, puisque tel est son nom, se positionne en effet juste entre l'A600 et l'A4000. **(SUITE PAGE 20)**

NOUVEAU PRIX
3990 F TTC
Prix au 1/11/1992

Les illustrations de cette publicité sont de vrais écrans DCTV.





DCTV digitalise la vidéo en 16 millions de couleurs



DCTV Paint : Un logiciel de dessin complet et rapide qui accompagne les utilitaires de digitalisation et de conversion.



DCTV affiche les images 24 bits de votre logiciel 3D.



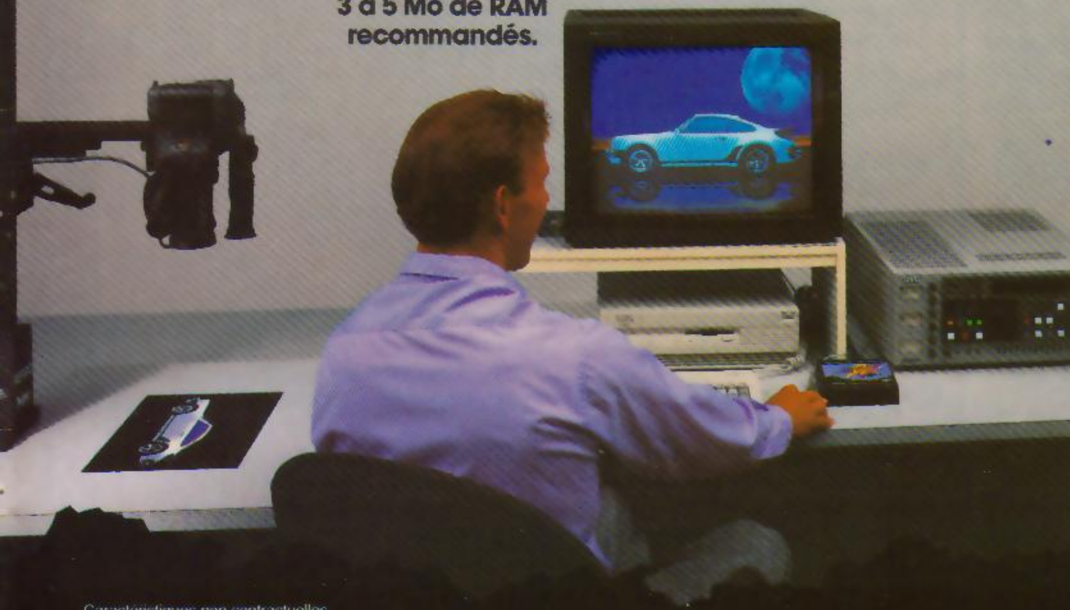
DCTV permet de produire des séquences vidéo 16 millions de couleurs animées en temps réel.

DCTV est un système révolutionnaire de traitement d'images vidéo composite PAL par le biais des fichiers IFF standard de l'Amiga.

Révolution vidéo !

- ▲ Digitalisez, affichez et retouchez des images 16 millions de couleurs avec votre Amiga®.
- ▲ DCTV digitalise en 10 secondes une image vidéo stable provenant d'une caméra ou d'un magnétoscope.
- ▲ Les images DCTV peuvent être converties dans tous les formats Amiga®, y compris en HAM et 24 bits.
- ▲ DCTV est livré d'origine avec un ensemble logiciel de traitement et de retouche d'images vidéo.
- ▲ Avec DCTV, animez des images vidéo couleur aussi facilement que dans les modes graphiques Amiga®.

Nécessite 1 Mo mini. 3 à 5 Mo de RAM recommandés.



Caractéristiques non contractuelles.
Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

DIGITAL
C R E A T I O N S

Distribué en France par
CIS, 14, Avenue HERTZ - Europarc - 33600 PESSAC (F)
✆ : +56 363 441 Fax : +56 362 846



Prix et disponibilité de l'Amiga 1200

Présenté en avant-première au salon SuperGames 92

Disponibilité : mi-novembre 1992

- **A1200 2 Mo : 3 790 FF TTC**
- **A1200 2 Mo + moniteur couleur A1085S : 5 290 FF TTC**

Résumons-nous : la gamme de machines tournant sous Workbench 3.0 prend donc forme, avec en entrée de gamme, l'A600, suivi du 1200, et en haut de la gamme, le 4000 (un éventuel 2200 n'est pas d'actualité pour l'instant). En fait, si l'on cherchait à faire de belles phrases, on pourrait se risquer à dire que le 1200 est au 4000, ce que le 500 était au 2000 : la même machine, légèrement simplifiée, recarossée, et vendue à moindre prix pour accrocher le plus grand nombre. Chez Commodore, on appelle cela "une machine de loisirs de grande puissance". Excusez du peu.

Cependant et à la différence du 500, l'Amiga 1200 ne risquera pas d'être perçu seulement comme une simple console de jeu (même si l'environnement logiciel et matériel du 500 tentait d'effacer cette image simpliste). Chat échaudé craint l'eau froide, dit la sagesse populaire, et Commodore a apparemment fait sien ce dicton : équipé d'un processeur 68EC020 à 14 Mhz (la version "économique" du 68020, tout aussi puissant que ce dernier, mais moins cher), du nouveau jeu de puces spécialisées AA (Alice, Lisa et Paula), de 2 Mo de mémoire graphique (Chip Ram) en standard et du Workbench 3.0 en français, l'A1200, on s'en doute, est bien plus que séduisant. Nonobstant son "look" façon 600 (les designers de la Corp n'ont pas réussi là leur plus belle oeuvre, mais c'est bien sûr avant tout une question de goût), les caractéristiques techniques de la bête sont tout simplement impressionnantes.

THE BEAST

Ces caractéristiques, elles sont presque strictement identiques à celles de l'Amiga 4000, présenté dans Amiga Revue numéro 49 (c'est pourtant pas si vieux !). Reportez-vous à l'encadré idoine, ci-contre.



Le clavier de l'A1200

Vu de l'extérieur, seules deux petites choses permettent de la distinguer de son grand frère : le lecteur de disquettes interne n'est pas haute densité (il reste évidemment possible d'en connecter jusqu'à trois externes), et, tout comme le 600, le 1200 est doté d'un port PCMCIA, de plus en plus promis à un bel avenir (le service technique de Commodore dispose d'ores et déjà de quelques nouveautés paraît-il intéressantes).

Vu de l'intérieur, design oblige, les slots d'extension Zorro III ont évidemment dis-

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DE L'AMIGA 1200

Microprocesseur
Motorola 68EC020 (32 bits) à 14 Mhz

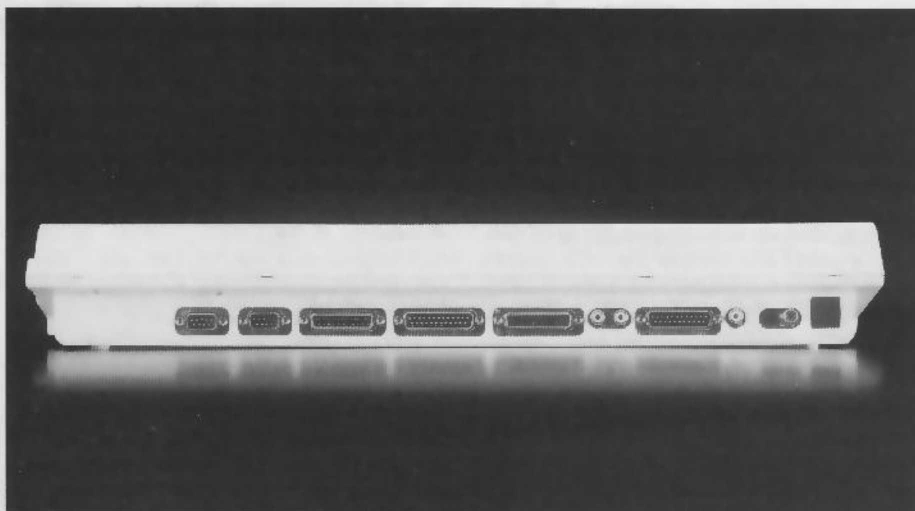
Horloge
Temps réel, avec sauvegarde par pile

Mémoire
512 Ko de Rom (système 3.0)
2 Mo de mémoire graphique (Chip Ram) en standard
Mémoire rapide (Fast Ram) extensible jusqu'à 8 Mo

Mémoire de masse
Lecteur de disquettes 3"1/2 (880 Ko) en interne
Emplacement pour disque dur interne IDE de 20 à 200 Mo

Connecteurs d'extensions
Port PCMCIA
Bus d'extension CPU interne

Modes graphiques
320, 640 ou 1280 pixels de large sur 256, 512, 480 ou 960 pixels de haut en 256 couleurs maximum, parmi 16 millions. Certains modes requièrent un moniteur multisynchrone.
Mode HAM8 : 262 144 parmi 16 millions, dans les mêmes résolutions.



Vue arrière de l'A1200

paru (une possibilité d'extension restant, outre le port PCMCIA, le bus CPU 32 bits, accessible par la trappe sous la machine), ainsi d'ailleurs que les supports de mémoire SIMM, et le micro-processeur central n'est plus monté sur une carte-fille, mais directement sur la carte-mère (impossible donc de simplement le remplacer par un plus puissant... Les futures cartes accélératrices qui ne manqueront pas de sortir devront elles aussi passer par le connecteur CPU). Tout le reste est conservé, même le pavé numérique séparé, qui faisait cruellement défaut au 600, est de retour sur le 1200.

COMPATIBILITE

Le problème se pose en effet, tout comme il s'est posé lorsque l'A500 Plus, puis le 600, sont sortis. Normalement, elle est excellente, pour ne pas dire totale. C'est en tout cas ce que prétend Commodore... Car si tous les bons logiciels utilisant le multitâche devraient fonctionner sans problème sur la nouvelle gamme, il n'en va pas nécessairement de même pour les jeux. Si les programmeurs ont suivi les recommandations de Commodore en la matière, tout ira bien, sinon, ce sera le chaos... Signalons que l'équipe technique de Commodore France est d'ores et déjà en train de tester la plupart des jeux disponibles sur le marché français, dans le but de dresser une liste des éventuels réticents (voir encadré).

Signalons également que pour accroître les chances de compatibilité, Commodore a eu la très bonne idée d'intégrer dans le "Boot Menu" du 1200, une option permettant de choisir entre les modes NTSC et PAL par défaut, ainsi qu'une autre permettant de désactiver les chips AA, qui se comporteront dès lors soit comme l'ECS, soit comme les chips originaux des premiers Amiga. Et puisque l'on parle du Boot Menu, signalons enfin qu'il permet un diagnostic sommaire de toutes les cartes d'extensions de la machine, ce qui peut se révéler très pratique en cas de panne.

LA CONCURRENCE ET L'AVENIR

On l'a dit, l'Amiga 1200 peut à juste titre être placé entre le 600 et le 4000, le premier se positionnant en entrée de gamme (disons-le sans détour : en console de jeux, malgré ses vagues prétentions à un travail un peu plus sérieux), le second se plaçant d'emblée en machine professionnelle de haut niveau. Le 1200 bénéficie quant à lui de ces deux qualités : son faible prix lui donne droit au titre de machine familiale, et ses capacités intrinsèques lui permettent très justement d'aspirer à d'autres utilisations que le jeu. Avec la disparition récente des 500 et 500 Plus et celle prochaine du 2000, le 1200 est la machine qu'il fallait à Commodore pour rééquilibrer et homogénéiser sa gamme Amiga actuelle.

La concurrence risque cependant d'être rude... La concurrence, c'est une fois de plus Atari, dont le Falcon, aux caractéristiques à peu près équivalentes, est lui aussi alléchant, tout du moins sur le papier. Cependant, alors que la firme de Sam Tramiel est en train d'essayer de changer son Fuji d'épaule, pour un dernier "come-back" déterminant, Commodore entend simplement renforcer l'image de "meilleur ordinateur domestique du moment" que l'Amiga a acquise au fil des ans. Cette simple différence, en apparence anodine, peut jouer pour beaucoup dans le choix du client final (voir encadré). ■

Stéphane Schreiber

THE FALCON KILLER

Officieusement surnommé "le Falcon Killer", l'Amiga 1200 va donc devoir prouver qu'il vaut mieux que la nouvelle machine d'Atari. Cette dernière dispose en standard d'un 68030 à 16 Mhz, d'un processeur DSP, d'une interface réseau local, d'un mode graphique True Color 16 bits (32768 couleurs affichables simultanément) et même d'un système d'exploitation multitâche, le MultiTOS. Ce sont certes là des arguments de poids, mais dont l'A1200 n'a franchement pas à rougir : d'abord, un 68020 à 14 Mhz bien utilisé (ce qui est le cas dans l'A1200) est quasiment aussi rapide qu'un 68030 à 16 Mhz mal utilisé (ce qui est le cas dans le Falcon) ; ensuite, le DSP d'Atari est le 56001 (le même que celui du NeXT), qui commence un peu à dater, et Commodore a en projet d'en utiliser un autre plus récent (on n'en sait pas plus sur ce sujet-là) ; enfin, et ce n'est pas l'argument le moindre, le prix du Falcon devrait être légèrement plus élevé que celui du 1200 (environ 1000 F de différence).

C'est donc l'environnement logiciel et matériel de ces deux machines qui devrait faire la différence. Et force est de constater que sur ce point, l'A1200 est largement en avance sur le Falcon. L'architecture ouverte du 1200, comme celle de tous les Amiga d'ailleurs, lui permet de s'adapter au fur et à mesure que les besoins de l'utilisateur croissent (mémoire, cartes accélératrices et/ou graphiques... et même processeur DSP, qui ne saurait tarder à pointer le bout de son nez, nous affirme-t-on chez Commodore). Il n'en va pas de même pour le Falcon, qui reste définitivement "fermé", conformément à la politique de chez Atari.

Cela dit, la société Atari bénéficie encore d'une image de marque relativement forte, principalement chez les musiciens. De plus, elle aimerait bien (re)conquérir les plus jeunes, plus attirés par le jeu, et il faut s'attendre à ce qu'elle "mette le paquet" pour parvenir à ses fins. Bref, c'est avant tout à une bataille de communication que nous allons assister.

AMIGA AR



AMIGA COMPUTING, UK

MY TAYLOR IS RICH

Ground Zero est un distributeur de Domaine Public anglais ayant eu l'excellente idée de fournir sur une disquette plus de 600 lettres professionnelles types en fichiers ASCII. D'un style irréprochable, ces lettres couvrent le domaine commercial, financier, administratif, etc. Bien que conçues pour des entreprises anglaises, elles peuvent être d'une grande utilité aux entreprises françaises qui maîtrisent mal la langue de Shakespeare, mais qui développent des relations avec les pays anglo-saxons.
Ground Zero, AMC, 4 Chandos Road, Redland, Bristol BS6 6PE, Angleterre.

COMPILATEUR AREXX

RexxPlus (Dineen Edwards Group) est un compilateur de scripts ARexx qui devrait contenter les utilisateurs souffrant de la lenteur de certaines applications. La vocation de RexxPlus n'est pas de produire un code aussi rapide qu'un compilateur C, mais d'optimiser le programme pour multiplier sa vitesse d'exécution par 5.
Le programme final, compilé et déboggé sous une interface intuitive, pourra ensuite être lancé à partir de l'AmigaDos comme un simple exécutable.
RexxPlus est compatible 1.3 et 2.0 et demande 1 Mo de RAM au minimum.
Dineen Edwards Group, 19785 W. 12 Mile Road, Suite 305, Southfield, MI 48076-2553, USA.

JEUX INTERDITS

Ce n'est pas officiel, mais reconnu par les maisons d'édition, les protections de certains programmes (en particulier les jeux) malmènent constamment vos lecteurs de disquettes et peuvent, à la longue, les endommager. Dans son dernier numéro Amiga Computing s'élève contre ce genre de protection en soulignant que, quel que soit la méthode employée, un pirate arrive toujours à en venir à bout... Alors pourquoi ne pas utiliser des méthodes plus douces pour nos lecteurs ?

BBS IN THE UK

Suite à notre dossier du mois dernier sur les BBS, voici en direct des rubriques d'Amiga Computing, une liste de BBS anglais. Nos lecteurs habitant la France métropolitaine pourront joindre ces BBS en composant l'indicatif international (19), puis l'indicatif de l'Angleterre (44) puis le numéro indiqué. Rappelons pour ceux qui craignent les surprises de facture de téléphone que, pour le Royaume-Uni, le tarif réduit (de 21h30 à 8h en semaine, et tout le week-end sauf le samedi de 8h à 14h) est de 3,04 francs par minute...
Soulignons également que l'existence de ces BBS est soumise aux aléas financiers et caractériels de leurs Sysops. En conséquence, si un de ces numéro ne répondait plus (vous devriez entendre le "bip" caractéristique après une ou deux sonneries), n'insistez pas, surtout s'il est minuit...

01 for Amiga	713.771.358
Black Dog Towers	819.833.472
Bright Sparx	482.472.265
Burning Chrome	428.727.060
Clipper	912.651.916
Dark Star	224.636.649
Demo Factory	892.516.304
Foon	273.474.352
Hotel	634.831.389
King Of The Castle	233.620.228
Laurence	992.447.838
Mininet-3	642.608.751
NorthPaul	236.727.991
New Health	244.364.020
P-Square	293.531.261
PhoneLynx	244.681.488
Prodigy	614.866.542
Protocol	403.272.931
Red Submarine	307.818.919
Severn Side	452.611.342
Spectromagic	525.222.048
System2	375.677.426

AMIGA FORMAT, UK

TOP 10

Les colonnes ludiques d'Amiga Format ont plébiscité ce mois-ci :
1. Putty (System 3)
2. RoboSport (Ocean/Maxis)
3. Archer MacLean's Pool (Vigin Games)
4. The Aquatic Games (Millenium)
5. BAT II (UBISoft)
6. Rome AD 92 (Millennium)
7. Lotus Turbo Challenge III (Gremlin)
8. Red Zone (Psygnosis)
9. The Carl Lewis Challenge (Psygnosis)
10. Match Of The Day (Zepplin Games)

AMIGA USER INTERNATIONAL, UK

4,5 GIGAOCTETS

Un nouveau streamer utilisant des cartouches DAT vient de voir le jour. Il permet de mettre, grâce à une méthode de compression avancée, jusqu'à 4,5 gigaoctets de données (soit 4 500 Mo) sur une seule cassette. Dire que mon premier ZX81 n'offrait qu'un seul et maigre Ko...
Le TS5130 fait appel en outre à la technologie QFA (Quick File Access) qui mémorise la localisation individuelle de chaque fichier sur la cassette, afin de ne pas avoir à passer les 4,5 Go au peigne fin pour retrouver un programme. Le temps d'accès aux données est donc très acceptable.
LE TS5130 ne pèse que 2 kilogrammes et est livré avec une cartouche de 1,3 Go. Son prix en Angleterre avoisine les 30 000 francs.
Action Computer Supplies, Alperton House, Bridgewater Road, Wembley, Middlesex, HOA 1EH, UK.

ÇA DEMENAGE CHEZ ÉLECTRONIC ARTS

La très célèbre société Electronic Arts déménage. Sa nouvelle adresse : Electronic Arts Ltd, 90 Heron Drive, Langley, Berkshire SL3 8XP, Angleterre, Tel : 19.44.753.549.442.

LUNETTES DE MONITEUR

La société anglaise Dahle propose une

ROUND THE WORLD

gamme de lunettes pour informaticiens. Outre le look inénarrable de séducteur qu'elles donnent aux divas des moniteurs, ces lunettes style Ray-Ban limitent les effets d'une exposition prolongée de l'oeil à la brillance des écrans.
Les chiffres sont là pour le prouver : les "Fit-A-Specs" réduisent de 68% l'éblouissement et augmentent le contraste de l'affichage à l'écran de 26%.

DU NOUVEAU POUR SUPERBASE

Oxxi annonce une série de délicatesses pour la fin de cette joyeuse année. Le module Runtime de Superbase permet de faire fonctionner un programme réalisé sous Superbase Pro 4, en l'absence de ce logiciel. Le prix du RunTime comprend une licence illimitée. Ceci signifie que lorsque vous achetez Runtime, vous pouvez ensuite commercialiser vos propres applications Superbase Pro sans avoir à payer systématiquement des royalties à Oxxi.
Oxxi a récemment donné en Beta-Test la version 1.2 de Superbase Professional 4 (la dernière version en date étant la 1.01). Les améliorations concernent la correction de quelques bugs et la création d'un serveur SQL.
Superbase Personnal 4 serait également en cours de développement.
Enfin, Oxxi envisage de distribuer une série de kits d'upgrade pour passer de Superbase Personnal 1, 2 à Superbase Personal 4 ou Superbase Professional 4.

OPAL SCALA

Opal Vision, à la une de tous les magazines européens, crève l'écran en 16 millions de couleurs. A tel point que la société Scala promet très bientôt un module spécifique dédié à la carte OpalVision pour son logiciel Scala MultiMédia.

DELUXE PAINT V ?

Une société américaine créatrice de cartes graphiques a glissé à Amiga User International qu'Electronic Arts aurait presque terminé une version 5 de leur logiciel phare. Deluxe Paint V permettrait de travailler maintenant avec des cartes graphiques 24 bits. Electronic Arts a cependant formellement démenti cette information... Mais ne nous laissons pas impressionner, Electronic Arts nous a déjà fait le coup du démenti avec la version IV de son logiciel quelques jours avant sa sortie. De plus, il ne paraît pas imaginable qu'Electronic Arts, spécialiste de la couleur et du crayon, ne se mette pas au 24 bits ou, tout au moins, aux nouveaux modes graphiques du 1200 et du 4000.

MOONLIGHTER SOFTWARE

Moonlighter Software Development vient de lancer AmiBack Tools, un programme élaboré pour bichonner votre disque dur et vos lecteurs de disquettes.
AmiBack Tools permet d'optimiser l'espace sur les disques (grâce à un algorithme de défragmentation), de ressusciter les fichiers malencontreusement effacés, de retrouver les données perdues sur un disque endommagé, de combattre de multiples Virus.
Moonlighter Software, 3208C East Colonial Drive, Suite 204, Orlando, Florida 32803.

EASY DRIVIN'

Les fanatiques de courses automobiles (Lotus, Crazy Cars, Indianapolis...) ne pourront désormais plus justifier la médiocrité de leur prestation par la mauvaise maniabilité de leur joystick. Plus aucune excuse ne sera tolérée avec FreeWheel (Logic 3), un périphérique en forme de volant. FreeWheel se branche sur le port joystick.

AA, PREMIERS PROGRAMMES

Les premiers programmes tirant partie des formidables capacités du "double-chip AA" arrivent sur le marché.
Prowrite 3.3 (New Horizon), disponible très bientôt en France, autorise l'affichage d'images en 256 couleurs sur tous ses documents.
Dans le domaine des graphismes, Brillance (Digital Master, créateur du DCTV) reconnaît automatiquement le type de machine sur laquelle il tourne. Sur un Amiga 1200 ou 4000, le logiciel ouvre des menus supplémentaires qui donnent accès au mode HAM8 en 256 000 couleurs. D'après les créateurs, la gestion des couleurs ne ralentit pas le programme. Il serait même plus rapide que DPaint IV !

TOWER

Vous qui en avez assez du look amateur de votre Amiga 500, mais qui, par loyauté, refusez de changer cette machine qui a fait votre joie, songez à lui offrir un nouvel habillage.
Q-Tower fait partie de la nouvelle génération d'extensions pour Amiga 500 développée par CheckMate Digital. Q-Tower est en fait un superbe boîtier vertical au design profilé et futuriste qui accueillera la carte mère de votre Amiga 500. Une place est réservée aux lecteurs de disquettes, disques durs, streamers et autres extensions...
Chekmate Digital Ltd, Unit 11, The Enterprise Centre, Cranborne Road, Potters Bar, Harts, EN6 3DQ, Angleterre.

AMIGA PORTABLE

J'en vois déjà qui, l'oeil fiévreux, sans avoir lu les autres informations distillées dans ces deux pages divinement rédigées (n'hésitons pas à le dire) se précipitent sur ce paragraphe pour en savoir plus sur cette Arlésienne du monde Amiga.
Et bien, chers lecteurs, asseyez-vous et respirez un bon coup, Amiga Revue n'en sait pas plus que vous sur cette machine.
En attendant, Amiga Computing propose une méthode de remplacement pour ceux qui utilisent un Amiga 600. Grâce à un sac spécialement taillé aux dimensions de cette machine, l'Amiga 600 devient un vrai portable. Soit, il s'agit d'un gadget, mais ce sac se révèle être extrêmement pratique avec son tissu rembourré et ses poches à disquettes.
ZAPSAC, 13 Livres Sterling chez Indi DIrect Mail, First Floor Offices, 85 Witton Street, Northwich, Cheshire CW9 5DW, Angleterre.

PROTEXT

Nous vous avons déjà parlé de Protext, ce fabuleux traitement de textes qui, en Angleterre, culmine au box-office des logiciels professionnels. Protext est désormais une véritable institution puisque Arnor, la société qui l'édite, lance un magazine qui lui est entièrement dédié ! Au sommaire : trucs, astuces, exemples de macros, courrier des lecteurs, cours d'utilisation. L'abonnement à cinq numéros coûte 15 Livres Sterling. Dites, Monsieur MAD, vous ne voulez pas nous faire le même pour Excellence ?
Arnor Ltd, 611 Lincoln Road, Peterborough PE1 3HA, Angleterre. ■

Romain Cannonge



IL N'Y A
M

MAD VIDEO

Un espace boutique est totalement consacré aux applications vidéo. Mixage, incrustation et montage y sont mis en oeuvre en temps réel. Sur rendez-vous de préférence et de manière impromptue, des démonstrations sont réalisées pour les clients (de MAD ou d'ailleurs...). Satellite et Télévision, la société normande y est particulièrement bien représentée avec ses genlocks ou son TBC MPS 800. Le Vidéo Pilot V330 de la société V31 a aussi sa place dans un banc 3 machines (SVHS-Hi-8 et BVU) où ses capacités sont largement démontrées. CIS est omniprésent grâce notamment à BroadcastTitler2, Deluxe Paint IV ou Scala. Dans un secteur vidéo où l'Amiga tient sa place, MAD personnalise des solutions en permettant à l'acheteur de voir ce qu'il peut réellement espérer réaliser.



Jean-Yves Primas : comment est né MAD ?

Didier Freidman : début 1988, Philippe Brandner, grand amateur d'Amiga, vient de rompre avec la société qui l'emploie. Lui qui aime se faire plaisir en travaillant me rencontre alors que je remets moi-même en cause ma situation du moment. C'est à cette occasion que l'idée de MAD naît. Le groupe se constituera définitivement quelques mois plus tard avec l'arrivée de Thierry Teisseire.
Nous voulions que MAD devienne, dans un marché où personne encore n'a pris de place qualitative de revendeur et d'importateur-traducteur simultanément (CIS n'était pas alors ce qu'il est devenu), une alternative de qualité.
Qualité de service, qualité d'accueil, qualité des produits.
Cette volonté de qualité, afin de trancher avec ce qui se passait dans le réseau de distribution existant, c'est sans doute là le premier concept de MAD.

JYP : quel est votre secteur d'activités ?

DF : notre activité principale est naturellement celle de revendeur Commodore spécialisé en Amiga. De grosses hausses dans le catalogue périphériques du constructeur nous ont amenés à devenir nous-mêmes importateurs. Notre principale source est américaine grâce à quoi MAD a pu être sans doute le premier à proposer des solutions de disques durs et de cartes-contrôleur compatibles autres que celles proposées par Commodore. Cette activité, qui s'élargit chaque année, nous permet d'être à la pointe des solutions nouvelles sur Amiga. Il est cependant apparu qu'un revendeur pouvait difficilement distribuer ses produits d'importation auprès d'autres boutiques concurrentes. MAD est donc seul à bénéficier de ces importations. Le meilleur exemple est un produit exclusif que nous représentons depuis 1989 : nous avons traduit le traitement de texte Excellence! de la compagnie américaine Micro System Software. Ce produit a été vendu exclusivement par MAD pendant deux ans. L'effort financier de promotion que nous avons engagé n'a trouvé sa juste rémunération qu'au moment où d'autres que MAD (Innelec, Guillemot, etc.) l'ont intégré à leur catalogue, permettant sa diffusion à travers le réseau complet de distribution.

JYP : quels sont vos objectifs ?

DF : MAD, comme l'ensemble de la profession, est touché par la récession mais nos compétences multiples nous permettent d'envisager l'avenir avec un optimisme mesuré. Notre progression en chiffre d'affaire est constante, ce qui est un petit tour de force car il faut prendre en compte la chute des prix des micros et des périphériques, ce qui nous impose de vendre deux fois plus pour atteindre ce chiffre d'affaire stable tout en maintenant la qualité de nos prestations.
Grâce à la fidélisation de notre clientèle, notre vigilance et une certaine rigueur dans la gestion de nos affaires, nous sommes prêts pour une éclaircie dans la crise et une forte progression de nos résultats.

JYP : vous êtes souvent sur les salons étrangers. Est-ce par goût du tourisme ou par intérêt professionnel ?

DF : depuis 1988, nous n'avons laissé passer aucune occasion de voir l'Amiga et tout ce qui s'y rattache mis en oeuvre à l'étranger. Il n'y a pas d'incompatibilité à découvrir un pays, une région à l'occasion d'un voyage motivé par une exposition. Toutes les manifestations étrangères nous ont apporté un profit double : celui du tourisme qui n'intéresse en rien les clients de MAD et celui de la découverte de produits nouveaux dont nous avons toujours su faire profiter notre clientèle. Nos fournisseurs étrangers sont d'autre part sensibles au fait que nous nous déplacions et nos transactions en sont d'autant facilitées. Le télécopieur n'intervient que bien plus tard. A propos de salons Amiga, une petite suggestion : étant amateur de pêche au gros, je ne serai vraiment pas contre le fait que le prochain soit organisé par Commodore aux îles du Cap Vert, si vous voyez ce que je veux dire...

JYP : pourquoi la position unimarque. Quelles sont vos relations avec Commodore ?

DF : la philosophie de MAD est qu'on ne vend bien que ce que l'on connaît bien. Notre connaissance la meilleure concerne l'Amiga et ses diverses applications. La vente de solutions Amiga représente la charnière centrale de nos activités car c'est celle que l'on maîtrise le mieux. Ce n'est pas la seule raison. Nous disposons du personnel compétent en la personne de Thierry Teisseire pour vendre du compatible PC de marque Commodore ou autre. Le principal obstacle au développement de ce secteur est le marché concurrentiel : notre image de marque autour de l'Amiga est maintenant

QUE MAD QUI
'AILLE

reconnue et notre clientèle accepte généralement l'écart de prix entre le discount des grandes chaînes et les prix constructeur pratiqués par MAD. La gamme PC présente une instabilité telle des prix qu'elle ne permet pas à l'acheteur de différencier les revendeurs.
Nous entretenons de bonnes relations avec Commodore France. Notre passion nous a quelquefois entraînés à vouloir infléchir la politique commerciale du constructeur vers une stratégie qui permette à l'utilisateur final de distinguer un "revendeur agréé Amiga" d'un quelconque "pousseur de cartons".
Il faut cependant reconnaître que la politique suivie par le constructeur porte ses fruits dans une période reconnue comme très difficile.

JYP : que pensez-vous des nouveaux modèles ?

DF : depuis 1986, cet ordinateur-passion n'avait connu que des évolutions de système. Les autres constructeurs rattrapaient leur retard et, quelquefois, prenaient même de l'avance. La nouvelle génération d'Amiga remet les pendules à l'heure et nous apporte beaucoup d'espoir. Les Amiga 1200 et 4000 apportent des solutions graphiques qui sont d'actualité. La dynamique de développement logiciels est en place et nous espérons être très vite subjugués par ce que nous allons voir et entendre...

JYP : et à propos du 2000 ?

DF : l'Amiga 2000 a fourni la matière essentielle à notre connaissance et sa structure "ouverte" a permis à nombre d'utilisateurs de débuter leur solution avec un budget réduit, sachant qu'à tout moment l'évolution était possible. Avec un tout petit pincement au coeur, il faut cependant savoir tourner la page et avoir l'espoir que la nouvelle génération de machines nous apportera autant de satisfactions. Il reste que le parc installé d'Amiga 2000 est très important et nous continuerons à diffuser des périphériques pour cette machine tant que la demande existera. On peut en outre espérer que des développeurs géniaux de notre connaissance proposent rapidement des solutions permettant la remise à niveau par rapport aux nouveaux modèles.
JYP : faites-vous partie de ceux qui pensent que l'Amiga 600 n'est qu'un ordinateur de jeu ?

DF : nos ventes dans le domaine du jeu ne sont pas significatives, mais je pense malgré tout que le constructeur positionne l'A600 comme une alternative aux consoles de jeu. Pour notre part, nous intégrons ce modèle en tant que micro éducatif à vocation d'ordinateur ludique.

JYP : pour vous, l'A1200 remplacera-t-il l'A500 ?

DF : on peut en effet espérer voir l'A1200 remplacer l'A500 et même partiellement, l'A2000 pour ses performances accrues en version de base. Une possibilité d'ouverture au travers de ses deux bus autorisera d'augmenter la mémoire adressable et sans doute, proposer des processeurs de type 68040.

JYP : pensez-vous que l'A4000 ait ses chances ?

DF : il n'est évidemment pas dans nos intentions de refuser une vente d'Amiga, même 4000, à celui qui ne souhaite qu'un ordinateur de jeu. Il ne fait aucun doute que les jeux qui utiliseront correctement le nouveau chip set feront pâlir d'envie les possesseurs de consoles. Nous positionnons l'Amiga 4000 comme un ordinateur à usage professionnel sur le créneau vidéo d'abord car c'est celui où l'image Amiga est reconnue. Nous espérons aussi gagner des parts de marché dans des applications bureautique grâce aux nouveaux modes graphiques. Il nous manque encore pour cela des éditeurs de logiciels de renommée internationale. ■

Propos recueillis par Jean-Yves Primas

MAD MIDI MUSIC

Depuis janvier 1991, MAD a ouvert un département consacré entièrement au traitement du son et à la musique MIDI sur Amiga.
Animé par Antoine, ce secteur résolument orienté amateurs avertis/semi-pros/professionnels, propose depuis cette date des démos non-stop sur Bars&Pipes Professional, le meilleur des séquenceurs-arrangeurs MIDI sur cette machine.
Piloté par un A2000-68030, le studio se compose d'un clavier-maître Ensoniq SQ1 et d'un impressionnant rack qui contient :

- 1 Ensoniq ESQm
- 2 Yamaha TX81Z (synthèse FM)
- 1 Yamaha TX1P (piano module)
- 1 Yamaha TG55
- 1 Roland D110
- 1 Roland TR626 (boîte à rythmes)
- 2 Siel (synthèse analogique)
- 1 Yamaha SPX50D (processeur d'effet)
- 1 Roland VP-70 (vocoder/pitch-to-MIDI)
- 1 micro AKG D330 BT
- 1 pré-ampli à lampes Hugues&Kettner Cream Machine (saturation pour guitares FM)
- 1 ampli Sony TA-A200
- 2 enceintes Siare
- 2 enceintes Mercuriale...

...tout ce petit monde étant relié à une table de mixage Ross 16x2 à la limite constante de l'apoplexie !
Grâce à l'initiative de MAD, les amateurs peuvent constater tous les jours que Bars&Pipes Professional (dans sa version étendue) est non seulement capable de contrôler les quatre voies numériques 8 bits internes de l'Amiga (Blue Ribbon Internal Sound Kit), 48 canaux MIDI (Interface TriplePlay), mais également 4 voies numériques 12 bits (carte Sunrize AD 1012), 8 voies numériques 16 bits (carte Sunrize AD 0516) et même, depuis peu, jusqu'à 4 voies numériques en 16 bits, réel "Direct-to-Disk" (carte Xanadu ADC16) !...
Cette dernière équipe d'ailleurs a déjà plusieurs studios professionnels et permet à l'Amiga de compléter sa pénétration dans les milieux de la post-production vidéo et même d'attaquer ceux de l'enregistrement proprement dit. Le vieil handicap de l'Amiga dans les domaines du son et de la musique MIDI est bel et bien oublié !



GATEZ V

Noël est une période privilégiée pour penser à ceux que nous aimons. Et l'Amiga dans tout ça ? Quel cadeau pouvons-nous lui offrir en récompense des nobles services rendus et de ces nombreuses heures de passions partagées ?

Parlons budget. Conscient du fait que tous nos lecteurs n'ont pas les mêmes sources de revenus, bien qu'ayant en commun les mêmes valeurs ou envies, nous avons concentré nos recherches autour de présents d'un prix restant inférieur à 500 F.

Côté rangement, de nombreuses solutions peuvent être envisagées. Des **COFFRETS DE RANGEMENT** peuvent aisément contenir plus de 100 disquettes. Certains revendeurs proposent mêmes des modèles à serrure afin de protéger vos données. Là encore, il existe



Le coffret de rangement

DE 10 À 100 F

La coutume veut qu'à l'aube d'une soirée en tête à tête, chacun sorte sa plus belle toilette. Il convient donc de se pencher sur la présentation de monsieur ou madame Amiga. Le premier cadeau restant à la portée de toutes les bourses est un **CHIFFON A POUSSIERE** ou anti-statique. Lorsque cela s'avère nécessaire, n'hésitez pas à investir dans des produits de nettoyage. Ils se présentent sous plusieurs formes, des **SERVIETTES IMBIBEES** spécialement étudiées pour nettoyer les optiques et autres moniteurs ou encore des **MOUSSES ACTIVES** vendues en bombes. Mais ne soyons pas dupes ! Un bon chiffon imprégné de produit pour le nettoyage des vitres et une bombe de "Jex Four" font dans la plupart des cas (à éviter si votre écran est traité contre les reflets) bon ménage pour un prix nettement inférieur. Nous vous rappelons également que toutes ces opérations doivent impérativement être menées en prenant soin de couper au préalable l'alimentation de votre ordinateur.

des solutions dites "bon marché". N'hésitez pas, par exemple à fureter du côté des rayons bricolage ! Qui sait ?

L'un des cadeaux auquel nous ne pensons pas toujours est le **TAPIS SOURIS**. Du plus classique au plus excentrique, il en existe pour tous les goûts (voir notre shopping).
Pour les amateurs de bureaux bien rangés,



L'heure de la toilette...

'OTRE AMIGA

des **GAINES SPIRALEES** vous permettront de donner un bel aspect aux envers de décors bien souvent envahis par des hordes de câbles et autres cordons de raccordements.

Enfin, et pour marquer la fin de cette première tranche de prix, pensez aux **HOUSSES DE PROTECTION** pour couvrir claviers et moniteurs. Ces produits vous garantissent un outil de travail exempt de poussière, en évitant par là-même bon nombre d'opérations de nettoyage.

DE 100 À 200 F

Dans cette gamme de prix, nous trouvons de très utiles **PORTES-COPIES**. Ce produit qui se fixe horizontalement sur l'écran permet de recopier ou de consulter des documents de manière rapide et agréable. Certains modèles sont dotés d'une réglette translucide afin de mieux suivre les lignes.

Côté confort, nous découvrons également des **FILTRES ECRANS**. Si cet ustensile est



Le tapis souris

considéré par beaucoup d'utilisateurs comme un gadget, il suffit d'écouter les commentaires et éloges des personnes qui en font usage pour se forger une opinion hautement favorable.

Il est parfois utile de posséder un **SELECTEUR SOURIS/JOYSTICK**. Non seulement cet accessoire permet de ne plus se casser le tête à raccorder et débrancher fréquemment un second joystick (à la place de la souris pour pratiquer des jeux à deux), mais il préserve le port d'entrée de votre machine.



Devinez qui je suis...

Dans le même ordre d'idée, nous trouvons un **BOOT SELECTOR** très astucieux pour obliger l'Amiga à booter sur un lecteur externe. Cette solution peut s'avérer utile en cas d'avarie du lecteur interne.

Le **CABLE NULL-MODEM** est principalement utilisé pour la communication "directe" entre deux ordinateurs (voir le dossier du mois dernier). De nombreux jeux, Vroom, Populous, Lotus ou Falcon tirent partie d'une telle interface.

Si votre compagne la **SOURIS** est sur le point de rendre l'âme, c'est également dans cette gamme de prix que vous en trouverez une nouvelle. De nombreuses sociétés proposent d'ailleurs des produits avec une ergonomie bien supérieure à celle proposée par la souris signée Commodore, exception faite du modèle CDTV qui comblerait bon nombre d'utilisateurs sensibles aux formes douces.

Inutile de se priver des joies du grand écran quand pour moins de 200 F vous pouvez obtenir un **CORDON DE RACCORDEMENT** de votre Amiga 500 ou 600 à un poste de télévision.

Enfin, nous avons sélectionné les feuillets CLASSDISK (voir Amiga Revue numéro 50). Il s'agit de feuilles au format A4 et en PVC qui peuvent recevoir jusqu'à six disquettes dans des "poches". Ces feuillets mobiles peuvent bien entendu trouver leur place au sein de classeurs.

DE 200 À 300 F

Afin de contenter les heureux possesseurs de Rom anciennes, le CHANGE KICKSTART permet de bénéficier indifféremment des Roms 1.3 au 2.0 et ainsi avoir accès à toute la logithèque Amiga, les premiers



Le filtre écran

changes KICKSTARTS manuels (reliés à un fil interrupteur à deux positions) pour A500, A500 + et A2000. Leur prix : environ 200 F. Pour un tel budget, vous pouvez acquérir une **EXTENSION MEMOIRE** de 512 Ko pour un Amiga 500. Bus Plus propose pourtant une telle extension avec horloge pour un peu plus de 250 F. N'oubliez pas qu'en 1988 un tel module flirtait encore avec la barre des 1 000 F. Pensez également au **SUPPORT MONITEUR** orientable qui donne à votre moniteur un look et une orientation de bonne composition. Pour les amateurs de logi-

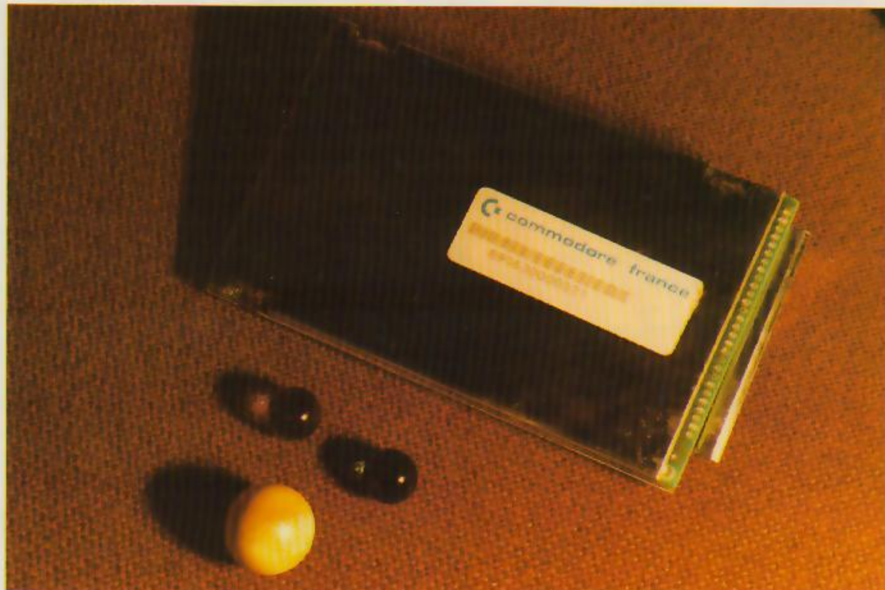
ciels de jeux, la plupart des joysticks se trouve dans cette gamme de prix. Nous vous présentions dans notre numéro 30, un panel de manettes assez représentatif du marché. N'hésitez pas à y jeter un coup d'oeil, vous découvrirez que la "mode" en la matière a peu évoluée, si ce n'est la sortie de certains modèles plus tape-à-l'oeil qu'efficaces.

DE 300 À 400 F

Les adeptes des formes nouvelles et des couleurs chatoyantes seront heureux de découvrir les formes des **SOURIS FUN** présentées par Sicos.

Côté **EXTENSIONS MEMOIRE**, nous trouvons aujourd'hui grand nombre de modules de 512 Ko pour Amiga 500 dotés d'une horloge. Pour ce même prix, les possesseurs d'A600 pourront s'offrir un méga de Ram supplémentaire, sans horloge intégrée. Le change KICKSTART électronique entre dans cette catégorie, les KICKSTARTS pour A600 avec ou sans disque dur aussi.
Histoire de ne pas laisser votre imprimante en dehors de la fête, nous avons trouvé des **SUPPORTS IMPRIMANTES** qui vous reconcilient enfin avec votre périphérique d'impression. Un casier permet de glisser les rames de papier en-dessous de la machine alors qu'un second se charge de collecter les copies en sortie.

La société Bus Plus pense aussi aux musiciens en proposant une **INTERFACE MIDI** dans cette gamme de prix. Cette précieuse carte livrée avec un cordon existe pour Amiga 500, A2000 sans oublier l'A1000.



Une extension mémoire pour A500

De son côté, l'équipe de Trinology Informatique casse les prix en présentant un **LECTEUR DE DISQUETTES** 5" 1/4 - 880 Ko pour moins de 400 F.



Le lecteur externe

DE 400 À 500 F

L'Amiga 500+ trouve ici ses premières **EXTENSIONS MEMOIRE**. Les premières se proposent de lui donner 512 Ko de Ram classique supplémentaires. Quant aux secondes, elles lui offrent 1 Mo de Chip Ram en plus. Attention en ce moment les prix des mémoires augmentent et la disponibilité baisse, à court terme cette fourchette de prix ne peut être que dépassée.



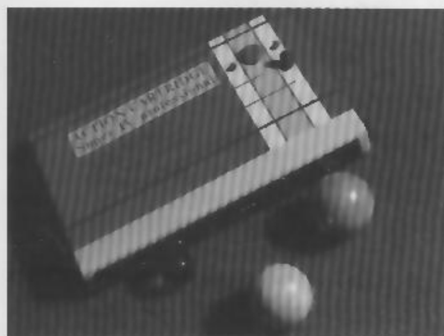
L'un des nombreux Sampler disponible



Un joystick

Dans ce même créneau, la société Power Computing, avec son composant PC503, gonfle les 512 Ko de votre A500 à 2 Mo pour un prix record. Certains autres revendeurs, à l'instar de Surcouf, possèdent ce composant, renseignez-vous !
C'est également le prix à payer pour équiper votre A600 d'un méga de Ram supplémentaire.

Pour les adeptes du silence au repos, il existe sur le marché des **LECTEURS EXTERNES** qui, sans disquette en leurs entrailles, se taisent sans produire ce désagréable bruit de mécanique si caractéristique d'un lecteur Amiga en mal de compagnie.
Lorsque le bloc d'alimentation devient capricieux, inutile (et nous vous le déconseillons formellement) de lui donner de violents coups de pied. La solution passe le plus souvent par l'achat d'une nouvelle alimentation. Notez qu'un tel achat s'avère dans la plupart des cas moins onéreux que la facture occasionnée par une réparation.



Une carte "bidouille"

Enfin, et c'est un cadeau de choix, la société Bus Plus vous propose le fameux **SAMPLER MK2** et le non moins fameux **TECHNOSOUND TURBO** dont le logiciel ravit les musicos. Pour donner libre cours à votre talent de création musicale. Non seulement ce sampler autorise jusqu'à un million d'échantillons par seconde, mais il est compatible avec l'Amiga 3000.

POUR QUELQUES FRANCS DE PLUS

La limite des 500 F, pour autant qu'elle reste raisonnable, vaut parfois la peine d'être franchie pour s'offrir un cadeau de roi. Nous vous proposons ci-dessous quelques idées de présents qui vous serviront de points de repère.

A de très rares exceptions, le prix d'un **LECTEUR DE DISQUETTES** 3"1/2 externe se situe aux alentours de 600 F. Pour des lecteurs dits à **HAUTE-DENSITE** (avec des disquettes pouvant contenir jusqu'à 1.64 Mo d'information), la fourchette se situe entre 900 et 1 000 F.

En ce qui concerne les **DISQUES DURS** pour A500, il ne faut pas espérer en trouver un à moins de 3 000 F. Et encore, il ne s'agit que de modèles de base avec 42 Mo de mémoire et un temps d'accès de 17 ms.
Côté **EXTENSIONS**, comptez en règle générale 1 400 F pour gonfler votre Amiga (500, 500+ ou 2000) de 2 MO, et 2 000 F pour 4 Mo.

Pour un peu plus de 500 F vous pourrez également équiper votre ordinateur d'un système de protection intelligent. Il s'agit d'un **VERROU** en forme de disquette qui condamne l'utilisation de votre lecteur.

Dans un espace de travail restreint, le moniteur occupe souvent une place considérable. La solution consiste à fixer sur votre bureau un **SUPPORT MONITEUR** qui, outre ses qualités esthétiques, ouvre une nouvelle dimension sur le plan de travail. Son prix, aux alentours de 1 000 F.

Un **SCANNER** à main capable de différencier 64 niveaux de gris se trouve à peine en-dessous des 1 500 F.

Les fameuses cartes **NORDIC POWER** ou **ACTION REPLAY** atteignent souvent le seuil des 700 F.

Une carte accélératrice pour votre machine, peut porter la vitesse du processeur à 25 Mhz, mais il vous faudra débourser près de 3 000 F.

Si vous désirez émuler des applications PC avec votre Amiga, il faut savoir que l'opération se monte déjà à 2 000 F pour que votre machine se comporte en bon 286 tournant à 16 Mhz avec seulement 512 Ko de Ram. Pour un 386SX à 25 Mhz, la facture s'élève aux environs de 3 500 F (mais bonne nouvelle, KCS par son importateur Bus Plus, baisse les prix). Pour de tels prix, ne négligez pas les offres d'éventuels particuliers qui soldent leurs vieilles machines pour se procurer de beaux 486 DX.



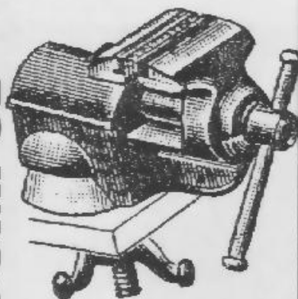
Fancymouse

EN CONCLUSION

Nous espérons que cette liste de cadeaux à moins de 500 F, qui est loin de se montrer exhaustive, vous permettra de passer des fêtes de fin d'années inoubliables en compagnie de votre tendre Amiga. Mais avant de partir à la conquête du présent tant désiré, sachez vous montrer patients. La période de Noël est généralement une bonne occasion pour les revendeurs de solder certains produits sans parler des offres promotionnelles du type : un lecteur de disquette plus une extension mémoire de 512 Ko pour le prix d'un lecteur ! N'hésitez pas également à susciter les promotions en groupant vos achats. Pour un vendeur, il est généralement plus intéressant de solder dix produits à 270 F au lieu de 300 F, que de concéder 40 francs de réduction sur la vente d'un seul article.
Nous vous souhaitons une heureuse et chaleureuse soirée de Noël ! ■

Christian Roux

Les distributeurs, les articles, ainsi que les prix cités dans cet article, le sont de manière purement indicative. Les prix peuvent être sujets aux fluctuations du marché. Consultez les annonces de tous les revendeurs pour avoir une idée précise des produits et de leurs prix.



DOMPUB I

Pour vivre à l'heure des fêtes de fin d'année, la rubrique Dompub Digest vous propose, en plus du programme "sérieux" du Domaine Public que nous étudierons, un jeu d'excellente qualité que vous pourrez mettre dans votre hotte et offrir en étant sûr de faire plaisir.

Commençons par le côté professionnel avec Vertex, un éditeur d'objets 3D d'une qualité encore rarement atteinte dans le monde du Dompub.

VERTEX

Vertex est un éditeur d'objets en trois dimensions, créé pour être utilisé en coordination avec des programmes de ray tracing du commerce (comme Sculpt). Il inclut de nombreuses fonctionnalités inédites par rapport aux produits du commerce et une interface digne des plus grands.Vertex s'exécute aussi bien du Workbench que du Cli. Une fois le programme démarré, l'écran principal apparaît. Au centre de l'écran vous trouverez la fenêtre graphique avec, en son centre un trièdre de référence.

Sur le côté gauche vous trouvez des gadgets de gestion de vues. Ils permettent de visualiser l'objet à éditer dans une vue 2D (vue de face, de dessus ou de côté) ou en perspective 3D. On trouve également des gadgets permettant de gérer les transformations locales de visualisation c'est-à-dire les rotations, translations et zooms.

Enfin vous trouverez en bas à gauche un état de l'objet en cours d'édition (nombre d'arêtes, de segments, de faces) ainsi que des informations sur sa position à l'écran.

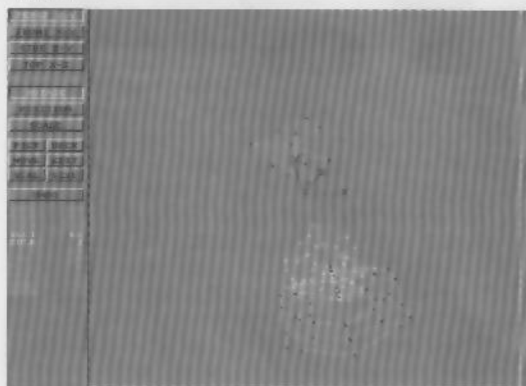
Au niveau de l'interface utilisateur, Vertex utilise un système de menus qui peut être soit du type Intuition, c'est-à-dire des menus déroulants, soit des pop-up menus, c'est-à-dire des menus qui apparaissent instantanément sous la souris, quelle que soit sa position. La plupart des fonctions sont aussi accessibles par des raccourcis-clavier. Il est à noter que ces raccourcis-clavier sont différents en fonction du type de menu en cours. Dans le cas des menus de type "Intuition" l'accès à une fonction s'effectue en combinant la touche Amiga de droite et le caractère indiqué à côté du menu. Par exemple [A] R équivaut à la fonction "Read" du menu "File". Dans le cas des pop-up menus les raccourcis-clavier sont constitués d'une séquence de touche. Pour accéder à la fonction Read on tapera uniquement R, de même pour ajouter une shape on tapera A puis S.

Afin de servir d'éditeur d'objets pour d'autres programmes, Vertex a été conçu pour pouvoir lire ou écrire dans les principaux formats des programmes de ray tracing du monde Amiga. Cette possibilité vous permet d'utiliser Vertex comme éditeur d'objets standards et de sauvegarder les résultats dans le format de votre choix. Les formats supportés, aussi bien en lecture qu'en écriture sont :

- Compressed (le format standard de Vertex)
- Sculpt
– Imagine
– Turbo Silver



Vertex



– Light Wave
– Geo
– Wavefront

Il est à noter que l'objet sauvegardé ne contient que des sommets, des arêtes et des faces. On ne peut pas associer d'attributs (couleurs ou textures) à ces éléments. Vous devrez donc utiliser votre ray-tracer favori pour réaliser cet ajout.

Au niveau des fonctionnalités, Vertex est un programme très complet. Afin d'avoir un aperçu de ce qu'il est possible de faire avec cet éditeur, nous allons créer une petite scène constituée de primitives simples.

Commençons par créer un objet simple, un anneau. Nous choisirons dans le menu "Add" l'article "Basic", "Ring". Un requester apparaît alors vous permettant de saisir les paramètres de l'objet comme les diamètres intérieurs et extérieurs ou la finesse de discrétisation de l'objet. Une fois les paramètres choisis on cliquera sur "ok". L'anneau est alors automatiquement créé au centre de la scène c'est-à-dire en (0,0,0).

Avant d'ajouter un objet supplémentaire nous allons déplacer notre anneau en lui faisant subir une translation de -200 en Y. On choisira dans le menu "Trans", l'article "Move". On tapera -200 dans le champ Y.

Nous allons maintenant créer un autre objet simple : une pyramide. Cette pyramide peut être créée via la séquence "Add", "Basic",

DIGEST

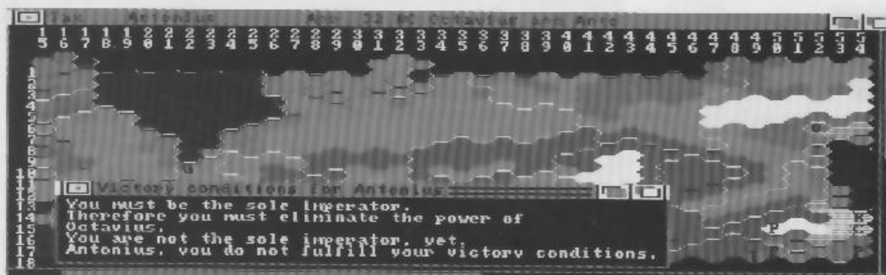
"Cone", en donnant 4 comme résolution pour une pyramide à base carrée. Nous translaterons cette pyramide en -100 suivant Y. Pour ce faire il faut désélectionner tous les sommets puis sélectionner uniquement ceux de la pyramide. Ce qui nous donne :

– "Deselect", "All" désélectionne l'ensemble des sommets
– "Select", "Vertex" nous permet de choisir un sommet au choix de la pyramide.
– "Select", "Connected" sélectionne ensuite la pyramide en entier.
– "Trans", "Move" pour déplacer la pyramide.

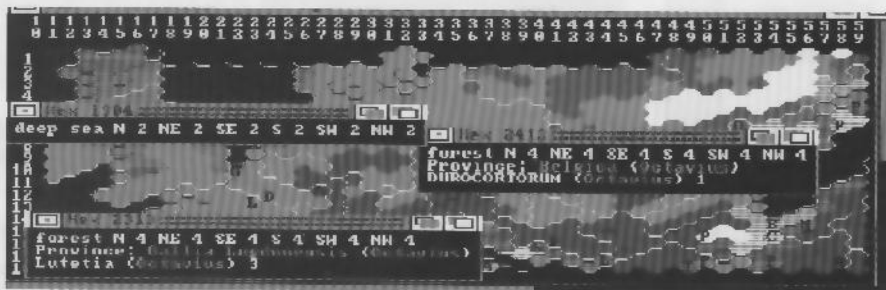
Nous allons maintenant rajouter un troisième objet réalisé avec une shape extrudée. La première chose à faire, c'est de créer la shape. On utilisera la séquence "Add", "Shapes".
On passe dans le "shape editor" où l'on dessine le profil de l'objet. On dessinera un motif quelconque formant un contour fermé de 5 ou 6 points. On ajustera ensuite la position de la shape pour la centrer en utilisant les articles "Move Free" et "Rotate" du menu "Trans".
On sélectionnera enfin le menu "Modify", article "Extrude" et on choisira une extrusion suivant y avec rotation de 90° suivant le même axe. Notre objet est créé.
Comme vous pouvez le voir à la lumière de ces quelques exemples la création d'objets avec Vertex est simple. Ajouter à cela le nombre impressionnant de fonctions disponibles dont certaines assez exotiques comme la fractalisation d'objets et vous comprendrez que ce programme est un véritable joyau du Domaine Public. Je vous le conseille donc sans réserve.
Après l'effort, la détente ; nous allons maintenant parler d'un jeu de stratégie dénommé Eternal Rome.

ETERNAL ROME

Eternal Rome est un jeu de stratégie complexe qui simule les périodes les plus intéressantes de l'Empire Romain grâce à bon nombre de scénarios indépendants. Il inclut les dimensions militaires, diplomatiques, politiques et économiques qui font de ce jeu, certes assez complexe, un monument de simulation.
Le souci principal de l'auteur de ce jeu a été d'offrir à la fois un jeu collant le plus possible à l'histoire, avec la gestion des nombreux paramètres que cela implique, tout en évitant l'écueil d'une simulation lente, lourde et en définitive rébarbative.
Il existe deux versions de ce programme, dont une de démonstration, qui se trouve dans le Domaine Public. Il s'agit de la version 1.x. L'autre, professionnelle, la 2.x est disponible directement auprès de l'auteur. la version que nous allons étudier est la 1.x. Elle ne diffère de la professionnelle que par l'absence des fonctions de chargement et de sauvegarde des scénarios.
Le lancement du programme s'effectue soit en cliquant sur l'icône du programme soit directement du Cli. Dans tous les cas il nécessite une pile système d'au moins 20 000 octets. Vous avez également la possibilité de passer comme paramètres la taille en pixels de la fenêtre de jeu. Par défaut celle-ci est fixée à 640x200.
Au niveau de l'interface, Eternal Rome fait un usage intensif de fenêtres dans lesquelles sont affichées les informations et les options de jeu. Le terrain de jeu, représentant l'Europe antique, est recouvert d'hexagone. La sélection d'un hexagone à la souris fait systématiquement apparaître toutes les



EternaL : Rome



informations associées à cet hexagone de terrain.

Un hexagone de terrain a un diamètre d'environ 70 km. La couleur et le motif contenus dans cet hexagone indiquent le type de terrain dominant contenu dans l'hexagone.
Vous pouvez vous déplacer d'un hexagone à un autre en franchissant l'une des six arêtes le composant. Certains hexagones comme ceux de mers ou de lacs sont interdits aux unités terrestres et inversement pour les flottes.
Des arêtes épaisses entre deux hexagones représentent des chaînes de montagnes et sont, par conséquent infranchissables. Des règles de franchissement particulières s'appliquent pour les détroits comme Gibraltar ou le Bosphore qui peuvent être franchis par des troupes terrestres malgré la présence d'une ligne d'eau entre les côtes. Vous pouvez changer la position et l'échelle de la carte en utilisant des gadgets situés sur le côté droit de la fenêtre.
La barre de titre de la fenêtre affiche les informations importantes associées à la partie en cours. Ces informations sont :

– le nom de la puissance en cours de jeu
– la date courante éventuellement précédée d'une étoile indiquant l'hiver
– le statut sur les communications
– la phase en cours.

On appelle puissance, une nation qui peut être majeure (c'est le cas de Rome) ou bien mineure, civilisée ou barbare. Les puissances majeures possèdent chacune leur tour de jeu, les mineures non, elles dépendent directement de leur nation tutellaire. Les nations neutres n'inter-agissent dans le jeu que lorsqu'une nation majeure en prend possession.

Chaque puissance peut contrôler des unités. Une unité est composée de soldats et possède une puissance sur terre et sur mer, un potentiel de mouvement et une valeur d'empilage. Les Leaders forment un type d'unités particulières dans la mesure où ils ne possèdent aucun potentiel d'attaque mais un bonus de combat à appliquer aux unités avec lesquelles ils se déplacent. Le jeu se décompose en tours, eux-mêmes scindés en phases. Voici ces phases.

1) Phase de levée des taxes
Durant cette phase toutes les puissances majeures civilisées reçoivent des taxes de leurs provinces. Ces impôts sont visualisés dans une fenêtre d'information. Ces taxes viennent enrichir le trésor de l'état. Durant cette phase le joueur peut également mobiliser de nouvelles armées ou flottes en dépensant de l'argent.

2) La phase navale
Pendant cette phase, toutes les actions navales sont autorisées. Vous avez donc la possibilité de déplacer vos unités de marines, d'embarquer des troupes ou les désembarquer dans un port que vous contrôlez ou sur une côte. La présence d'un Leader est indispensable pour effectuer un débarquement sur une côte ennemie. Une flotte de navire peut également être scindée en plusieurs entités indépendantes ou au contraire recombinées avec d'autres unités. C'est également durant cette phase que sont engagés les combats maritimes qui sont entièrement résolus par l'ordinateur.

3) La phase de mouvement
Cette phase de mouvement est très similaire à la phase navale mais elle concerne cette fois les unités terrestres. Vous avez la possibilité de déplacer vos unités, d'intercepter une unité ennemie. Vous avez également la possibilité d'écraser une unité ennemie par un débordement en rase campagne. Cette opération nécessite un rapport de force largement en votre faveur mais élimine systématiquement l'adversaire en cas de victoire.

4) Phase de combats terrestres
Une fois tous les déplacements effectués, il y a résolution des combats. Les résultats dérivent comme dans la plupart des wargames classiques de deux facteurs qui sont le rapport de force entre les attaquants et les défenseurs et un facteur de hasard représentant le jet de dé auquel s'appliquent des modificateurs de terrain et/ou de Commandement. Une victoire ou une défaite influence le moral de la nation combattante pouvant aller jusqu'à la dissoudre. Dans ce cas la nation se rend sans condition.

5) La phase de siège
Lorsqu'une unité est retranchée dans une ville, l'unité attaquante déclare le siège de la cité. La durée maximum d'un siège en tours de jeu est indiquée par la résistancce de la cité (maximum 6 mois). Des pertes peuvent intervenir en cours de siège en fonction d'un jet de dés effectué chaque mois.
Ces différentes phases forment donc un tour de jeu, tours de jeu qui se répètent jusqu'à l'élimination de tous les adversaires ou plus simplement jusqu'à la fin du scénario. Dans ce cas la victoire est donnée au joueur ayant obtenu le maximum de points de victoire parmi lesquels, les unités détruites tiennent une part prépondérante.

Un dernier mot au sujet de la documentation très claire et particulièrement didactique. Cette dernière est d'ailleurs disponible en anglais et en allemand ce qui réjouira les germanophones.
Vous savez maintenant tous (ou presque) sur les mécanismes qui régissent Eternal Rome. Il ne vous reste donc plus qu'à saisir votre toge et votre glaive pour aller étendre le pouvoir de votre nation tel un Jules César ou un Alexandre Le Grand des temps modernes.

Alea Jacta est !

Ainsi se termine cette rubrique Dompub Digest. Je vous souhaite d'excellentes fêtes de fin d'année et vous donne rendez-vous en 1993 pour l'étude de nouveaux logiciels du Domaine Public. ■

Herr Doktor Von GlutenStimmelImDorf

CHUT!

COULEURS DE FETE SANS LES MAUX DE TETE.

2 ANS DE GARANTIE

COMPATIBLE AMIGA

Un vrai tour de force, la nouvelle série Swift 2 de Citizen. Des imprimantes 24 aiguilles qui non seulement produisent de somptueuses couleurs, mais qui le font dans la plus grande discrétion. Niveau performances, elles impriment graphiques et textes de haute qualité en toute rapidité, avec des polices variables de 8 à 40 points. Quant à leur prix, elles ont même réussi à baisser le ton dans ce domaine. Pour de plus amples informations sur les différents modèles de la nouvelle gamme Swift 2 de Citizen, tapez **3616 OMNI.**



SILENCIEUSE : 43dB(A)

RAPIDE : 240CPS

IMPRESSION COULEUR

POLICES VECTORIELLES

CITIZEN
IMPRIMANTES

TOUJOURS UNE BONNE IDEE



OMNILOGIC FRANCE, Service Marketing, 11 rue de Cambrai, Bâtiment 028, 75019 Paris. Tél : (1) 40 05 28 00.



NO SECOND PRIZE



Avec cette nouvelle simulation de motos, la société Thalion nous convie, le temps d'un championnat, à une fantastique course au ras de l'asphalte brûlant.

Le mois dernier nous vous présentions Lotus III. Aujourd'hui nous allons rester sur les pistes pour parler de grosses cylindrées diaboliques.

No Second Prize n'est pas à proprement parler une simulation. Le joueur se contente de choisir une écurie par son pilote. Le reste de l'action s'inspire plutôt de l'arcade. En revanche, le logiciel demande beaucoup d'adresse pour jeter sa mécanique dans des courbes toujours plus tortueuses. Il faut dire que le pilotage de la moto s'effectue par l'intermédiaire de la souris. Plutôt revêche au départ, cette gestion s'avère très précise et les trajectoires de l'engin presque enfantines à dessiner.

La course se déroule dans un monde en trois dimensions. Les objets sont certes assez succints mais l'animation vaut le coup d'oeil. On se prend avec joie à se baisser en passant sous les ponts, à se pencher dans les virages ou à se crisper lorsqu'un concurrent doit être doublé. Le titre de champion se dispute entre six pilotes, ceux que le joueur peut choisir en début de partie, les autres motos sur la piste n'étant là que pour le spectacle.

Malgré l'ergonomie du produit, il faut vraiment s'accrocher pour terminer dans le trio de tête. Les autres pilotes ne font vraiment aucun cadeau (note personnelle pour Debbie : thanks ! for the "tea for two"...). Ils n'hésitent pas, par exemple, à fermer les couloirs ou à vous pousser hors de la piste. Ces chutes sont d'ailleurs l'une des scènes les plus soignées du jeu. Les motos donnent véritablement l'impression de se coucher sur la piste puis de partir dans une glissade douloureuse pour les mécaniques et les pilotes. En effet, en bas de l'écran figurent deux jauges, l'une pour l'état général de la moto, l'autre pour celle du sportif. Si l'une de ces dernières atteint le seuil critique, c'est l'abandon et le passage obligatoire à l'épreuve suivante du championnat.

Un module permet à tout moment de la course de revoir sous divers angles les derniers instants du jeu. Cette option est très utile pour visualiser le pilote responsable dans un accrochage.

No Second Prize, ne souffre aucune mauvaise note à son palmarès. Il ne manque qu'un mode de jeu à deux pour remporter tous les suffrages. Mais c'est déjà superbe !

Christian Roux





NEWS

WEEN

Coktel Vision/disponible

Dans cette fresque médiévale peinte par Coktel Vision, le héros part à la découverte d'un monde riche en couleurs. Certaines animations sont issues de sources vidéo. Côté scénario et énigmes, l'aventure est de temps en temps un peu tortueuse. Mais de quelle trempe sont forgés les héros de nos jours ?

GOBLIINS 2

Coktel Vision/décembre

En perdant une voyelle, Gobliiins vole vers de nouveaux horizons avec Gobliins 2. Dans cette aventure, nous découvrons deux cousins des petits lutins qui hantaient le premier volume, Winckle et Fingus. Le premier est une créature paisible et peu portée vers la violence. En revanche, son compagnon passe son temps à courir après les ennuis. Pour accomplir leur mission, il doivent conjuguer leurs talents. L'action se déroule à l'opposé d'un jeu d'aventure animé. A chaque page, le joueur doit choisir quel personnage il désire envoyer pour résoudre telle ou telle énigme. Le résultat est bien souvent catastrophique mais marqué par des gags assez loquaces. Gobliins 2, c'est avant tout un grand moment de détente à consommer de manière immodérée !



Gobliins



Ween

STREET FIGHTER II

Creative Material/décembre

Le redoutable jeu de combat qui fait un véritable massacre sur console Super Nintendo est annoncé sur nos beaux Amiga. Avec Street Fighter II, un ou deux joueurs choisissent leur champion et montent sur le ring pour un combat sans merci. Chaque combattant proposé possède sa propre technique de lutte sans parler de coups dont il a le secret. Mais l'Amiga est-il en mesure de rivaliser avec les prouesses exhibées par une console de jeu qui offre comme instrument de combat un paddle avec pas moins de six boutons de tirs ? Il ne faut pas oublier que la société Team 17 planche, de son côté, sur une mouture de ce logiciel qui s'annonce splendide. Le combat au sommet devrait avoir lieu avant les fêtes de fin d'année.

LEMMING 2

Psygnosis/décembre

Ils sont de retour ! Les terribles créatures engendrées par la société Psygnosis ont décidé de mettre vos nerfs à rude épreuve. Les Lemmings présentés dans ce logiciel arrivent de tous les horizons, du Grand Nord avec des skieurs, d'Ecosse avec des joueurs de cornemuse, du Bronx avec des rappeurs et nous en passons de plus loufoques. Autant vous prévenir tout de suite, ce logiciel ne doit pas tomber entre vos mains. Si vous y touchez, le pire peut arriver ! ■

Christian Roux



Lemmings



LE BEST

Que penser de la cuvée 1992 en matière de logiciels ludiques ? Pour orienter votre décision, nous vous livrons nos coups de coeur, une sélection de produits qui méritent véritablement de rester dans la mémoire de nos chers Amiga.

ALIEN BREED
Team 17

Ce logiciel d'arcade, qui n'est pas sans rappeler l'illustre Gauntlet, n'a pas bénéficié à sa sortie d'une campagne publicitaire tapageuse. En revanche, le bouche-à-oreille a donné à Alien Breed ses lettres de noblesse. Dans cette chasse à l'Alien, à bord d'un gigantesque vaisseau stellaire, le joueur découvre un univers vraiment impitoyable. Pour en sortir, il doit avoir la gâchette facile et tirer partie des décors pour se cacher derrière des pans de murs ou fermer des portes afin de bloquer la progression des monstres.

APYDIA
Play Byte

Apydia donne un nouveau souffle de vitalité et d'originalité aux shoot'em up. L'action se déroule dans la nature avec en guise de vaisseau spatial une abeille. Cette dernière lutte contre une pléthore d'insectes repoussant. La qualité de ses graphismes, son jeu à deux en simultané, ses musiques envoûtantes sans parler de la difficulté du challenge qui va crescendo, contribuent à rendre le logiciel attachant.

BLACK CRYPT
Electronic Arts

Si Eye Of The Beholder règne sur le domaine des PC et compatibles, Black Crypt ne possède aucun rival digne de ce nom sur le territoire Amiga. Ce jeu de rôle, reprend non seulement tous les aspects positifs présentés par ses grands frères, Dungeon Master (FTL) ou Beholder (Us Gold), mais il s'agit d'un produit développé spécifiquement pour et sur cette machine. Les planches graphiques sont renversantes de réalisme, les bruitages tout aussi bons. Quant aux effets spéciaux lorsqu'un joueur jette un sort, c'est du grand art. Black Crypt est de même l'un des rares logiciels du genre tournant sur Amiga à ne pas ralentir outre mesure les actions du joueur lors des scènes de combat, les aventuriers pestant contre les "blocages" occasionnés par Eye Of the Beholder en de telles situations.



Dune

DUNE
Cryo

Pour une poignée d'épices, des hommes se déchirent sous la plume de Frank Herbert.



Black Crypt

OF LUDIQUE

L'équipe de Cryo a relevé avec brio le défi qu'elle s'était lancé, à savoir transposer l'univers de Dune sur un support informatique. A mi chemin entre le jeu de stratégie et le jeu d'aventure, le logiciel Dune nous invite à prendre part à l'une des plus fantastiques saga de l'histoire de la science-fiction.

DYNA BLASTER
Ubi Soft

Dyna Blaster, alias Bomber Man est l'un des plus grands succès jamais conçu pour la console PC Engine de NEC. Cette année, ils sont enfin arrivés sur Amiga ces petits diablotins qui posent des bombes sur leur passage. Ils sont cinq, cinq joueurs à lutter sur un même écran pour un seul titre.



No second Prize

Best off Dyna Blaster

NO SECOND PRIZE
Thalion

Testée dans ce numéro, cette simulation de course de motos devrait faire un véritable carton. Depuis la naissance de Lotus, aucun jeu de sport mécanique ne m'avait donné autant de plaisir !

NICKY BOOM
Microïds

Le jeune héros cartoonesque présenté par Microïds mérite que l'on s'y attache. Tendre et bien réalisé, ce jeu d'arcade ne décevra pas les amateurs de l'illustre Rick Dangerous.

PERFECT GENERAL
Ubi Soft

Après Battle Isle, Perfect General offre aux adeptes de Wargames un challenge à leur mesure. Les fins stratèges apprécieront tout particulièrement la variété des missions et le réalisme porté lors du déroulement des combats.

PINBALL DREAM
21 st Century Entertainment



Pinball Dream

Voici enfin un véritable flipper sur ordinateur. Entre celui qui se trouve dans le café en bas de chez vous et ce dernier, la seule différence est qu'avec Pinball Dream, vous ne perdrez plus votre argent.

VROOM
Lankhor

La présence de Vroom dans cette rubrique ne tient pas uniquement du coup de coeur. Il s'agit d'un hommage rendu à une équipe qui se donne les moyens de faire des produits dont elle sera fière, à juste titre, par la suite.

ZOOL
Gremlin Graphics

Le dernier logiciel retenu se nomme Zool. Ce logiciel d'arcade intensif est le digne fils spirituel du géant Sonic. Faut-il en dire davantage ? ■

Christian Roux



DEMOS P

Cette fin d'année va se terminer en beauté avec la deuxième édition du meeting organisé par Crystal, Silents et Anarchy. Il aura lieu à nouveau au Danemark du 27 au 29 décembre. Plus de 3 000 personnes sont attendues, autant dire qu'il s'agit d'un véritable événement !

Fort de la réussite de leur première party (souvenez-vous : Crionics- Hardwired, Alcatraz-Odissey ....), ces trois groupes récidivent encore cette année. La confirmation de la party (outre les invitations envoyées par poste) a été concrétisée par une intro de Melon Design : Info Freako, dans laquelle vous trouverez tous les renseignements nécessaires. Bref, procurez-vous cette invitation (une raison de plus : le design et le module sont géniaux) et pour ceux qui ne pourront pas y aller, il y aura un compte rendu dans Amiga Revue numéro 53 (février 93, sous réserve d'annulation bien évidemment).



Melon Design : Prism

Mirage : Forgoten slide. Les slide-shows de qualité étant de plus en plus rares, on se devait de parler de celui-ci. Outre d'excellentes images (8 en tout) dépassant parfois la taille de l'écran, il existe une interface utilisateur avec les images réduites évitant de revoir toutes les images à la chaîne. Seules les routines d'apparition d'images sont classiques.

Melon Design : Prism, un autre slide-show, de qualité bien sûr, car le nom du groupe est déjà un gage de qualité. Les graphismes de Mack sont très variés tant au niveau des thèmes qu'au niveau des palettes/résolutions.

Infect : Linus demo. Peut-être vous souvenez-vous de ce superbe petit dessin animé "Linus" qui passait il a déjà cinq bonnes années. Le scénario était simple, un bonhomme, dessiné par un crayon se baladait sur une paysage dessiné à la main, et bien devinez quoi ? Le rendu de cette démo est frappant de ressemblance, on croirait l'original, même les bruitages sont identiques. Seul le crayon en 3D vectoriel a été changé.

Paradise : Crime against humanity, une des démonstrations qui a été réalisée à la suite de l'AmiExpo de Cologne, les bobs en 3D avec traînées sont très fluides et en plus ils innovent...
Equinox : European Top 20 n°3. Ce chart mag qui fait aussi office de magazine n'est en fait qu'un plagia du très célèbre Eurochart. Mais de toute façon, sa réalisation et son look global (surtout la qualité des digitalisations) en font un mag à posséder.

Static bytes : Eurocharts n° 17. Quand on parle du loup... Et oui, Static Bytes s'en sort très bien depuis qu'il a repris en main l'Eurochart, la qualité globale n'a pas changée, les graphismes se sont même améliorés, il est vrai qu'il y a une véritable guerre entre les disk-mags au niveau des couvertures.



Paradise : Crime against humanity

MDMA : Unatural high. C'est une compilation de modules à mi-chemin entre de la soul et de la rave. Les instruments sont classiques et les enchaînements entre les différentes paterns pas toujours clairs. Mais on se laisse vite emporter par le rythme, à tester en soirées branchées.

Complex : State line. Ce groupe monte de plus en plus et me rappelle la montée de Triangle (maintenant Phenomena) il y a 3 ans. Il s'agit ici simplement d'une banale contactro. L'accent a été mis sur le Design avec des tons pastels et de la 3D fil de fer comprenant des sphères remplies.

Analog : Maastro. Analog annonce par cette démonstration une section européenne du groupe, en relatant le "ou...i" français au dernier référendum. Une idée qui devrait faire des émules bientôt. Vive l'Europe !

Vectra : Vector hangover. La principale innovation de cette intro est la transformation en 2D de surfaces circulaires.

Saturne : Paf le chien. Réalisée à la suite d'un meeting interne à ce team français, cette démonstration montre bien que l'on devrait réaliser un alcootest sur certains coder.
Néanmoins c'est sûr, c'est la démonstration de l'année, hé hé....

POUR LE VOIR


Mirage : Forgoten slide

THE SILENTS : STATIC CHAOS

Voilà un titre qu'il est bon... dommage, il laissait prévoir des fractales... Static Chaos a été réalisée par la section allemande du groupe Silents. Les innovations sont des ellipsoïdes en pseudo 3D,de la 3D fil de fer compacte et fluide, des cubes 3D s'écrasant (servant aussi d'égaliseur sonore). La dernière partie, qui n'est pas la moindre, représente des logos 3D de TSL vu de 3/4 et très fluides. A noter la musique, totalement destructurée, qui épouse parfaitement le design de la démonstration.

Programmation	: 16/20
Graphismes	: 16/20
Musiques	: 18/20
Design	: 17/20



Analog : Maastro

PARASITE : IMPERIAL TUNES

Parasite n'est pas très connu et c'est dommage car ses réalisations sont toujours soignées. Ce music-disk le confirme avec ses 9 modules dirigés par une interface utilisateur très conviviale. La partie des "credits", indépendante du music-disk, est composée d'un cube 3D duquel sortent les caractères. L'interface propose toutes les informations relatives aux modules.

Programmation	: 17/20
Graphismes	: 16/20
Musiques	: 18/20
Design	: 17/20

THE SILENTS : ENJOY THE SILENTS

The Silents est un groupe qui présente régulièrement (tout comme quelques groupes internationaux) des démonstrations d'un niveau supérieur à ce que l'on a l'habitude de voir. Celle-ci est de ce fait un peu décevante. Mais après tout ce n'est qu'une BBS intro. Les effets les plus réussis sont un tapis 3D déformé vu de face, des shades bobs et de la 3D surfaces cachées avec motifs sur les faces (surfaces de points).

Programmation	: 18/20
Graphismes	: 17/20
Musiques	: 16/20
Design	: 17/20

ANARCHY : FLOWER POWER

Un numéro d'Amiga Revue sans le test d'une démo du groupe Anarchy, c'est rare ! L'introduction est une classique balade 3D dans un monde virtuel (classique mais pas pour autant facile à coder !). Après, on assiste à une cascade de nouveaux effets : un starfield 3D de bobs de différentes couleurs, une transformation de planète en un 120agone (à vous de traduire) qui va évoluer sous une source lumineuse, deux cubes avec des plasmas donnant l'illusion que les cubes sont remplis d'eau lorsqu'ils se rencontrent dans l'espace, une sphère étoilée évoluant en 3D !, cependant on doute pour le real time, de toute façon le real time n'existe pas alors... et enfin des cubes rebondissant avec des mappings de points.

Programmation	: 19/20
Graphismes	: 18/20
Musiques	: 19/20
Design	: 18/20

SLIPSTREAM : SOUL CONTAMINATION

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce n'est pas Slipstream qui a réalisé cette démonstration, mais c'est Revenge. Revenge nous propose un cube 3D qui explose en plusieurs sous-cubes, des effets copper en quadrupalyfield ou plutôt évoluant sur 4 bitplans, 3 cubes en 3D rubber-vector avec déformation indépendante, un "Glenz vector fire" simulant un feu de camp de manière ultra réaliste (le plus bel effet de cette démonstration à mon goût), 2 images du graphistes (non ce n'est pas un slide-show) déformées au cooper verticalement, 8 glenz-vectors rebondissant avec une copper liste en toile de fond. Le dernier effet est une déformation de barre verticale (comme dans Hardwired). ■

Programmation	: 19/20
Graphismes	: 18/20
Musiques	: 16/20
Design	: 18/20

Antoine Mussard



DEMOS ET DES GROUPES

Ce mois-ci nous vous présentons un groupe qui fait des débuts prometteurs sur la scène Amiga... Steelers.

Steelers est un groupe français composé de huit membres : Skillion, coder et co-leader, 17 ans, possède un Amiga 500 et une MK III, passionné de baseball et de tennis. Lector, graphiste et co-leader, adore le foot, le tennis, la musique et les soirées entre camarades comme Nox, Lilios et Philoux. Tomcat, frère de Lector est musicien, né le 13 mai 1973, cinéphile, il projette de réaliser un deuxième court métrage. Abrasion, graphiste et ray-tracer de Steelers, possède un Amiga 500 v.1.2 (et oui, il en reste encore !), un lecteur externe, une imprimante Citizen 120D+, et une chaîne stéréo. Passionné d'astronomie, il pratique également le jeu de rôle Heroic Fantasy, son rêve : avoir quelques Mo de plus ... Cush, graphiste-designer, âgé de 18 ans, fait partie de Steelers. Il a acquis au fil des années un Amiga, deux drives 3"1/2 et une imprimante. Ses passions (très hors du commun d'ailleurs) sont l'informatique (nous aussi !), la techno (nous non plus !), les boîtes de nuits (nous aussi !), et bien sûr les filles (...). Shean : souvenez-vous ! Pure Metal Coders ! Et oui Shean Ex/PMC avait, il y a quelques mois, quitté l'Amiga. Mais grâce à une main secourable, il a repris ses activités de graphiste et de swapper ! Ne pouvant plus revenir dans PMC à cause d'Hexogen/EX PMC il a trouvé réconfort auprès de Stls. Son nouvel équipement est composé d'un Amiga 500, d'une XPower, de trois drives et d'une imprimante.
Gogol : zikos de 20 ans, il poursuit ses études en audiovisuel, dispose d'un bon matos : un Amiga 500 avec 5 Mo de fast, 1 Mo Chip, un disque dur de 58 Mo, un DCTV, un Roland D50, et un digitaliseur/MIDI. En ce moment il est très occupé par ses images de synthèse donc peu productif. Mais vous ne tarderez pas à entendre ses mélodies. JTC : né en 1977 (quelle belle année !), swapper et amoureux fou de musique techno et hard. Il aime qu'on l'appelle "j'aime tes champignons" car il est fou de ce genre de légumes ! Les prochains projets de Steelers sont : un slide-show (après décembre), une techno-demo, une trackmo (décembre, XMas), un zik-disk (décembre, XMAS)... et bien sûr quelques intros, dentros.

Amiga Revue : comptez-vous être les premiers du top 20 de la scène mondiale ou bien avez-vous créé Steelers juste pour le fun ?
Steelers : non, non, nous restons modestes et préférons rester cools et travailler à notre rythme. Si malgré tout, nous arrivions à être bien vus de tous pour notre travail, nous n'en serions que plus heureux.
AR : que pensez-vous de l'Amiga 1200 ? A votre avis la scène se tournera-t-elle vers lui ?
STLS : oui, bien sûr. Tout le monde va passer sur 1200, mais ceci ne se fera que bien plus tard. Il n'y a pas assez de logiciels (genre DPaint). De plus son prix devrait chuter comme tous les autres Amiga sortis à l'époque.
AR : avez-vous des remarques à faire sur l'actuelle scène française ?
STLS : oui, de nombreuses personnes parlent, critiquent, mais personne n'assure jamais rien. Aucune production intéressante ne sort (enfin presque). Si la scène française travaillait plus en solidarité, nous serions peut-être mieux vus à l'étranger. Ce qui n'est vraiment pas le cas en ce moment.
AR : d'éventuels greetings à faire passer ?
STLS : un petit bonjour à tous nos amis des quatre coins du globe ! Syntex, Pure Metal Coders, Hemoroids, Delight, Corpse, Devils, EOC, Willow, ICS, Etilik, TSB, Drifters, Andromeda, Pha.
AR : quelles sont, selon vous, les personnes les plus antipathiques de la scène ?
STLS : il y a beaucoup de personnes. Citons par exemple Amphetamine, Intryx (Organisation Zéro), Krom (STT (Shiny The Thon))... et tant d'autres. Sans intérêt.
AR : et à l'inverse, les personnes que vous appréciez ?
STLS : Melon Dezign, Dreamdealers, Digital, Nova, Devils, Pure Metal Coders, The Silents (DCA), FLJ...

RUMEURS DE LA SCENE

- Le groupe Nova est en pleine extension, l'arrivée de nouveaux membres est très prometteuse.
- Devils n'est plus productif depuis le départ de certains de ses membres.
- Heretia, nouveau groupe français, prépare une démo : Opium. Renseignements : Actif of Heretia, Michael Menu, 28 bis quai des Martyrs, 78700 Conflans Ste Honorine.
- Spectre est un nouveau groupe français. Il prépare en ce momemt une intro et une démo. Vous pouvez les contacter chez : Algol of Spectre, Menoud S., 13 rue de Sapin, 74100 Ville la Grand.
- Cash et Gun/Intense sont désormais dans le groupe Mentasm qui a déjà à son actif un magazine sur disquette et quelques petites productions.
- FLJ a encore frappé avec une nouvelle démo ! Code de Neo, musique de Head et graphismes de Skin !
- Hexogen s'est fait expulsé de Dreamdealers.
- Intense est en voie de disparition. Il ne reste qu'un seul membre, Styx.
- Raw 4, signé Pure Metal Coders, sort en décembre. Code de Perplex, gfx-design de Fairfax Andromeda ...
- La XMas organisée par Tsl, Crystal et Anarchy se tiendra à Aars au Danemark du 27 au 29 décembre selon la pré-invitation (voir page 38), nous y serons bien sûr, pour mieux vous servir.
- The Silents accueille parmi ses troupes ALex/Atz, Xann et Nam/Willow. Très prochainement des choses formidables devraient arriver !
- Rebels nous prépare une Trackmo pour la XMas.
- Anex/Rbs passe chez TSB
- Mental, ex-Willow, cherche un groupe. Vous trouverez ses coordonnées dans les packs de Willow.
- Nova projette une track en 5 disks pour la XmasMas.
- SYS est toujours en activité.
- Ferdinand/PMC est en train de préparer un petit zik-disk ...
- Plusieurs parties se dissimulent dans la kitchen d'Anarchy. ■

Daniel Dimitrijevic et Philippe Padonou

Le meilleur ou le meilleur,
C'est vous qui voyez...



Choisir The Publisher, c'est choisir le meilleur logiciel de mise en page pour Amiga. Du simple journal associatif aux documents les plus complexes, The Publisher transforme votre Amiga en véritable station de publication professionnelle. Rapide et puissant, vous serez surpris par sa facilité d'utilisation et l'étendue de ses fonctionnalités.

Des documents impressionnants

The Publisher possède toutes les fonctions de base d'un logiciel de PAO sophistiqué, et plus encore...
Compatibilité avec de nombreux traitements de textes (KindWords, Wordperfect,....) . Possibilité de zoom de 30% à 300%. Compatibilité avec les polices PostScript Macintosh, IBM PC.
Importation des fichiers graphiques au format IFF, DR2D, EPS, HAM, ... Possibilité de faire pivoter le texte, de le déformer, d'effets miroir, ...
Nombreux outils de dessins. The Publisher est l'outil idéal pour l'entreprise comme le particulier.

Le meilleur pour le noir et blanc

Et comme toujours, nous avons gardé le meilleur pour la fin, son prix.
En effet, The Publisher ne coûte que 690,00 Frs T.T.C.



Pour tous ceux qui veulent voir la vie en couleurs, le meilleur logiciel de mise en page pour votre Amiga, c'est The Publisher ColorPro. Il regroupe tous les outils nécessaires pour l'impression en couleurs de vos publications.

Plus de 16 millions de couleurs

The Publisher ColorPro dispose de toutes les fonctionnalités de The Publisher en matière de publication. Puissant, il vous apporte en plus la technologie APEX pour la séparation des couleurs et le traitement d'images. Que vous soyez utilisateur occasionnel ou véritable professionnel de l'édition, la prise en main du logiciel se fait intuitivement grâce à son interface graphique. The Publisher ColorPro, c'est vraiment le logiciel incontournable pour l'impression professionnelle sur Amiga.

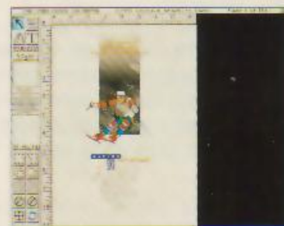
Le meilleur pour les couleurs

Quand vous saurez le prix de notre logiciel, il ne vous restera plus qu'une seule chose à faire, l'acheter. Pour 1490,00 Frs T.T.C. seulement, vous recevrez The Publisher ColorPro.

The Publisher ou The Publisher ColorPro,
Le meilleur ou le meilleur,
c'est vous qui voyez...

THE Publisher PAGE LAYOUT

THE Publisher color PRO PAGE LAYOUT



THE DISC **COMPANY**
LA LOGIQUE DE L'UTILISATEUR

OUI, JE SOUHAITE OFFRIR A MON AMIGA :

❑ The Publisher* 690,00 Frs TTC
❑ The Publisher ColorPro* 1490,00 Frs TTC
*Livrés gratuitement avec un interpréteur PostScipt
Frais de port 30,00 Frs TTC
Je joins mon règlement par : ❑ chèque ❑ mandat

OFFRE SPECIALE DE MISE A JOUR

Si vous possédez déjà un logiciel de mise en page, offrez-vous The Publisher pour 390,00 Frs TTC au lieu de 690,00 Frs TTC ou The Publisher ColorPro pour 890,00 Frs TTC au lieu de 1490,00 Frs TTC. Pour obtenir rapidement votre produit retournez-nous, avec ce coupon et votre règlement (+ 30 Frs de frais de port), la disquette originale n°1 (ou la 1ère page du manuel) de votre ancien logiciel.

❑ Mise à jour vers The Publisher 390,00 Frs TTC
❑ Mise à jour vers The Publisher ColorPro 890,00 Frs TTC

Nom : ____________________
Adresse : ____________________
____
Ville : ____________________
Code postal : ____________________
Signature :

Une facture vous sera adressée.

J'adresse le tout à : The Disc Company, Service clientèle - 738, Rue Yves Kermen - 92658 Boulogne Billancourt Cedex

Configuration minimale pour The Publisher et The Publisher ColorPro : tout Amiga, Kickstart et Workbench 1.3 ou sup., 1,5 de RAM vive, deux lecteurs de disquettes ou disque dur. Note : fonctionne en mode haute résolution entrelacé.



NOEL MAGIQUE

Noël est d'abord et surtout la fête des enfants. Micro C propose aux plus petits de découvrir l'univers de la ferme. Les 8-12 ans, quant à eux, pourront vivre des aventures étonnantes grâce à la compilation Labyrinthe de Nathan Logiciels. Joyeux Noël à tous !

NEWS EDUCATIVES

Micro C met à la disposition de ses clients, un numéro de téléphone afin d'obtenir les coordonnées du revendeur le plus proche :
16 (1)99.30.14.28.

Nathan logiciels est en train de nous concocter un environnement destiné aux enfants de la maternelle au CE2 "Le bureau magique", mais chut ! vous en saurez plus dans le prochain numéro...

DECOUVERTE

Scénario "La ferme"

L'environnement Découverte permet d'utiliser des disquettes scénarios traitant de sujets divers tels les objets familiers de la maison, les transports, les animaux de la ferme, l'étang, ... correspondant à divers niveaux scolaires.



Découverte, scénario "La ferme" est livré avec la disquette environnement "Découverte" et deux disquettes scénarios concernant les différents endroits de la ferme et les animaux qui y vivent. Disposant de deux niveaux d'utilisation, ce programme s'adresse indifféremment à tous les jeunes enfants qu'ils aient ou non acquis la lecture et l'écriture. La page de présentation affiche huit images correspondant à diverses vues de la ferme : "le berger", "le champ","les ruches", "l'entrée de la ferme", "le potager", "la mare", "la cour", "le tracteur". Une fois sa scène préférée choisie, l'enfant choisit un mode d'utilisation : Consultation ou Interrogation. A défaut le programme démarre en mode Consultation. L'enfant désigne à l'aide du pointeur de la souris un animal, personnage ou objet. Une voix prononce le nom du sujet choisi tandis qu'il s'inscrit simultanément sous l'image. Cette partie est non seulement très utile pour apprendre à lire (mais aussi à parler) pour les tout petits.

Après avoir terminé sa visite, l'enfant peut vérifier ses connaissances grâce au mode Interrogation constitué de deux options, Montrer et Ecrire. Montrer désigne un sujet vocalement et textuellement et demande à l'enfant de le désigner. Dans le module "Ecrire" par contre, le programme nomme un objet ; le désigne en l'entourant d'un cadre clignotant et demande à l'enfant d'écrire son nom.

Disposant de jolis graphismes et d'une agréable illustration sonore, Découverte scénario "La ferme" est de plus très simple d'emploi... Il permet aux petits de se familiariser avec un micro-ordinateur et de progresser en douceur dans la conquête de la lecture et de l'écriture.

Edité par Micro C
Prix communiqué : 220 F

COMPILATION LABYRINTHE

Cette compilation s'adresse aux enfants qui finissent le cycle primaire ou commencent le cycle secondaire puisque "Le labyrinthe d'Anglomania 1" s'adresse à des enfants ayant débuté l'anglais et que "Le labyrinthe des Pharaons" traite, comme son nom l'indique, de l'histoire de l'Egypte ancienne. Elle leur permet de tester leurs connaissances par le biais du jeu de rôle. Chaque scénario se déroule dans un labyrinthe, à l'intérieur duquel la progression se fait en répondant aux questions des divers personnages rencontrés.

LE LABYRINTHE AUX 100 CALCULS

Destiné aux 8-10 ans, ce logiciel aborde les points principaux du niveau CM (les quatre opérations, les notions de base de géométrie, des problèmes de logique et des déductions diverses, les calculs de surface, les nombres décimaux et une approche de la numération).

LE LABYRINTHE D'ORTHOPHUS

Destiné aux 8-10 ans, ce logiciel aborde le programme d'orthographe du CE2 au CM2. Les principaux points traités sont les règles de base de l'orthographe d'usage (écriture des mots et grandes exceptions) ; les accords simples (masculin, féminin et pluriel, les adjectifs, les noms composés, les couleurs, l'accord avec les pronoms relatifs) ; les bases de conjugaison (indicatif).

LE LABYRINTHE D'ANGLOMANIA 1

Conçu pour les débutants en anglais, ce programme aborde les points de grammaire anglaise indispensables : la phrase affirmative, négative ou interrogative ; l'emploi de l'auxilliaire ; la place de l'adjectif dans la phrase et les adjectifs possessifs.

LE LABYRINTHE DES PHARAONS

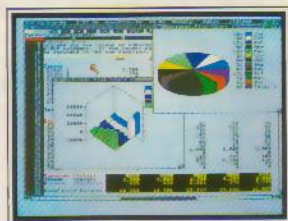
Ce logiciel permet de découvrir les événements essentiels et les personnages importants de l'Egypte ancienne (par exemple les techniques de construction des pyramides, les hiéroglyphes ou le destin de Cléopâtre).

Compilation Labyrinthe est un bon complément des programmes scolaires. Elle permet, tout en stimulant l'imaginaire à travers un panaché d'activités variées, de s'entraîner efficacement dans les matières principales. ■

Edité par Nathan Logiciels
Prix communiqué 299 F

Laure Elhardy

Votre Amiga ne vous remerciera jamais assez



Si travailler avec notre tableur est un véritable jeu d'enfant, il n'en reste pas moins qu'avec Maxiplan4, vous posséderez un véritable outil professionnel pour le traitement de vos chiffres. Cette nouvelle version du tableur le plus populaire sur Amiga est idéale pour le particulier comme pour l'entreprise.

D'incroyables possibilités

L'intégration complète des différents modules de Maxiplan4 vous permet d'organiser, calculer et représenter graphiquement vos données de la meilleure façon. Plus de 500 colonnes sur 65000 lignes. 12 représentations graphiques disponibles (y compris des graphiques en 3 D). Plus de 95 macro-commandes. 70 fonctions mathématiques (financières, statistiques, ...). Mise à jour des données et transfert automatique. Possibilité de zoom. En 3 mots, puissance, rapidité et professionnalisme.

Le meilleur pour la fin

Toutes les améliorations de Maxiplan4 seraient beaucoup trop longues à décrire sauf une, très facile à retenir, son prix: 490,00 Frs T.T.C.. Une fois de plus, The Disc Company a choisi la logique de l'utilisateur: le meilleur produit au meilleur prix.





Avec Kindwords3, la nouvelle version du traitement de texte pour Amiga le plus vendu au monde, c'est comme si vous découvriez un traitement de texte pour la première fois. Plus rapide, plus puissant et incroyablement convivial, avec Kindwords3, votre micro-ordinateur en fait d'avantage, ... et vous, forcément moins !!!

Plus de 25 nouvelles fonctionnalités

Kindwords3 allie, maintenant, le traitement de texte à la mise en page. Habillage automatique des illustrations par le texte pour des documents professionnels. Import de graphiques au format IFF. Interface réellement WYSIWYG pour une mise en page facile et intuitive. Aide en ligne accessible à tout moment. Gestion jusqu'à 255 polices de caractères dans un même document. Dictionnaire de synonymes, correcteur orthographique, publipostage, boîte à outils, affichage d'une horloge digitale ....et encore beaucoup d'autres nouveautés à découvrir.

Moins de 500 Frs

Pour terminer, la meilleure nouvelle, c'est encore son prix : Kindwords3 ne coûte que 490,00 frs T.T.C.. Ce qui prouve bien que le meilleur n'est pas toujours le plus cher.

MaxiPlan4 SPREADSHEET **KindWords3** WORDPROCESSOR



THE DISC **COMPANY**
LA LOGIQUE DE L'UTILISATEUR

OUI, JE SOUHAITE OFFRIR A MON AMIGA :

❑ Maxiplan4	490,00 Frs TTC
❑ Kindwords3	490,00 Frs TTC
Frais de port	30,00 Frs TTC

Je joins mon règlement par : ❑ chèque ❑ mandat

OFFRE SPECIALE DE MISE A JOUR

❑ Mise à jour vers Maxiplan4 *	195,00 Frs TTC
❑ Mise à jour vers Kindwords3 **	195,00 Frs TTC

Pour obtenir rapidement votre produit retournez-nous, avec ce coupon et votre règlement, la disquette originale n°1 (ou la 1ère page du manuel) de votre ancien logiciel.

* **Liste des produits vous donnant droit à la mise à jour : Home Office Kit, PowerWorks, Maxiplan Plus, et versions antérieures.**

** **Liste des produits vous donnant droit à la mise à jour : Home Office Kit, PowerWorks, Starter Kit, Amiga Starter, Amiga School, Amiga Deluxe, My 1st Amiga, Kindwords2 et versions antérieures.**

Nom : ____________________
Adresse : ____________________
____
Ville : ____________________
Code postal : ____________________
Signature :

Une facture vous sera adressée.

J'adresse le tout à : The Disc Company, Service clientèle - 738, Rue Yves Kermen - 92658 Boulogne Billancourt Cedex

Configuration minimale pour Maxiplan4 et Kindwords3 : Amiga 500, 500+, 1000, 2000 ou 3000, Workbench 1.3 ou 2.0, 1Mo de mémoire vive, deux lecteurs de disquettes ou disque dur conseillés.



INITI

Déjà le mois dernier nous vous parlions de Marc Bati, rappelez-vous, ce dessinateur de BD qui a réalisé des paysages sur Amiga pour son album "Altor" (en association avec Moebius). Nous avons voulu en savoir plus. Voici le résultat.

Amiga Revue : beaucoup de nos lecteurs sont des dessinateurs en herbe et seraient curieux de connaître ton parcours.

Marc Bati : j'ai commencé au lycée en travaillant sur des bricoles comme des illustrations, des petites BD publicitaires... Je décrochais tout cela par des amis ou en allant frapper à la porte de quelques journaux. Quelquefois cela marche parce que l'on tombe au bon moment et sur la bonne personne.
En fait je prenais tout ce qui me permettait de faire des dessins susceptibles d'être publiés. Je savais très bien que je voulais faire de la BD plus personnelle, mais on n'y accède pas du premier coup.
Parallèlement je présentais quelques projets sérieux à des maisons d'édition. Leur réaction était rarement un refus net et catégorique. Elles se contentaient plutôt de me dire "voilà, vous en êtes là, si vous arrivez à passer telle étape, à ce moment là revenez nous voir, car cela nous intéresse". La chose décisive a été ma collaboration avec Jean Giraud (NDLR : père de Blueberry) qui, lui, a passé le cap haut la main depuis longtemps. C'était, avant d'être une relation de travail, un ami. Cela m'a permis de monter un projet pour le premier tome de la série Altor. Notre association a été très facilement acceptée par l'éditeur. Je ne pense pas que cela aurait été aussi simple si j'avais été seul...
Une fois lancée, la série a rapidement marché et un public assez fidèle s'est créé.

AR : tu es, en somme, un véritable autodidacte.

MB : je n'ai fait aucune école... mais j'ai eu un grand professeur particulier en la personne de Giraud. Bien sûr, il y a des bases "académiques" que je n'ai pas. Cela peut manquer à certains moments, mais on se rattrape par d'autres choses. On peut tout de même conseiller à ceux qui veulent faire de la BD de passer par une école de dessin ou d'art pour apprendre des choses comme la perspective ou l'anatomie qui sont des éléments incontournables.

AR : quelle est la méthode à suivre pour "vendre" sa bande dessinée ?

MB : de manière générale, lorsque l'on veut vendre un album, on n'est pas obligé d'avoir un ouvrage complet à présenter à l'éditeur. Il suffit d'avoir 3 ou 4 pages dessinées avec un scénario et un découpage. A partir de ça, l'éditeur est à même de juger.

AR : parlons d'infographie. Tu as intégré dans ton dernier album des images provenant d'un Amiga. Etait-ce ta première expérience de ce genre ?

MB : non, cela a commencé avec l'album précédent. J'avais déjà mélangé une image informatique à une image dessinée. Il s'agissait d'un fond réalisé sur Deluxe Paint avec le système de miroir. Le résultat correspondait tout à fait à ce que je cherchais pour représenter une porte "inter-dimensionnelle" à travers laquelle le personnage passait. Je l'avais réalisée et imprimée en noir et blanc avant de faire la couleur à la main.
Pour mon dernier album, j'ai pris un décor fait sur Vista-Pro (NDLR : logiciel de génération de paysages à partir de fractales) que j'ai sorti en couleur. J'ai fait ensuite incruster des personnages dessinés à la main.

AR : quelle a été ta démarche ?

MB : je voulais dès le départ représenter dans mon album un monde virtuel, imaginaire ; un monde non formalisé. Je pensais donc faire ces décors en image informatique. Cela faisait un moment que je connaissais l'Amiga et ses possibilités graphiques, mais je ne savais pas encore quel programme utiliser. J'en ai parlé à plusieurs personnes qui travaillaient sur Amiga et qui m'ont présenté différents trucs. C'est Julien Giraud, le fils du co-créateur d'Altor, qui m'a montré ce que pouvait réaliser Vista. Cela correspondait tout à fait à ce que j'attendais.
Nous avons sorti les images en HAM. Nous étions pressés et nous n'avons pas eu le temps de faire des images plus grandes pour que le résultat reste de qualité à la réduction. Il y a donc dans l'album des petites images qui rendent très bien, et une image grand format qui est un peu moins concluante.

AR : mettre ce fond est un détail presque anecdotique. Pourquoi ne pas l'avoir tout simplement dessiné ?

MB : il n'y aurait pas eu ce rendu étrange. Le pixel est un petit peu apparent et je ne tenais pas à ce que ce soit trop "propre", pour bien marquer justement le décalage avec le graphisme habituel. D'ailleurs on le voit, dans la BD : à un moment, le monde virtuel devient réalité et le dessin manuel recouvre le dessin informatique pour n'être plus qu'un paysage dessiné.

AR : te considères-tu comme un pionnier de la technique ?

MB : je ne sais pas si je suis un pionnier. Il y a eu des expériences similaires, mais peut-être pas orientées de la même manière. Je n'ai jamais vu jusqu'à présent de décors calculés par l'ordinateur. En revanche, des images dessinées manuellement sur une

ALES B.D.

machine, je crois que Mézières en a déjà utilisées dans Valérian. Cela va probablement se développer lorsque les gens verront que cela peu apporter un plus au dessin traditionnel.

AR : à quoi peut servir l'informatique pour un dessinateur de BD ?

MB : en tant que dessinateur manuel, l'ordinateur m'intéresse pour faire des choses que je ne peux pas faire. Je ne pense pas qu'il soit intéressant pour moi de faire une BD entièrement par ordinateur. J'arrive à de meilleurs résultats manuellement. La vitalité du trait par exemple peut difficilement être rendue sur l'ordinateur. Il existe peut-être des techniques que je ne connais pas...

AR : il y a eu plusieurs essais de BD entièrement réalisées sur ordinateur. Batman par exemple, mais cela a été conçu sur un gros système...

MB : effectivement cela a été fait et je ne suis pas convaincu du résultat. Ces BD sont habituellement réalisées sur une Paintbox... Je n'ai pas ce matériel là à disposition, mais je serai curieux d'essayer.Je crois qu'actuellement, il y a pas mal de projets informatiques qui visent à faire la mise en couleur sur ordinateur. Je ne sais pas si c'est au point, mais cela ne devrait plus être très long.

AR : en bref, l'ordinateur, à part pour une utilisation ponctuelle, ne peut pas être un outil de travail à part entière ?

MB : pas à part entière. En revanche, c'est un outil d'appoint tout à fait utile. Tout l'intérêt de l'ordinateur apparaît lorsque l'on veut faire des images calculées, des perspectives un peu particulières, etc. On peut tout à fait construire un décor en 3D, s'en servir comme base pour avoir plusieurs angles de vue et, après, redessiner à la main par exemple. C'est une aide que l'ordinateur peut apporter pour des décors un peu compliqués.

AR : il n'y a plus le plaisir du crayon...

MB : oui, mais manier la souris, c'est un autre plaisir.

AR : ne pourrait-on pas imaginer l'utilisation de l'ordinateur comme un traitement de textes, en faisant du couper/coller de personnages ou de décors.

MB : oui, mais en BD on ne dessinera jamais le même personnage vu sous le même angle. A la différence de la musique, on ne peut pas réellement faire des sections ou des refrains... c'est complètement différent.

AR : quelle utilisation quotidienne fais-tu de ton Amiga ?

MB : je m'en sers surtout pour écrire mes scénarii, et puis aussi pour mon courrier. Avant j'avais une pile de dossier. Maintenant, tout ceci est classé sur disquettes. Cela prend beaucoup moins de place et c'est plus pratique. Je fais aussi, en amateur, un peu de programmation en GFA. J'ai créé par exemple un générateur de formes rigolotes. J'aime bien, sans être trop fanatique, la réflexion et la logique de programmation. A petite dose, c'est intéressant. C'est-à-dire que j'ai pu remarquer l'espèce de fascination que peut exercer l'ordinateur, surtout dans la programmation. On accède à la face cachée des choses, et on peut agir sur elles. Il y a par moment une sorte d'ivresse, mais attention aussi à la gueule de bois. L'ordinateur est certainement un des outils les plus puissants au service de l'homme, mais comme
l'on dit : bon esclave, mauvais maître...

AR : quelle est ta configuration ?

MB : j'ai un Amiga 500 avec 2 Mo de RAM et deux lecteurs de disquettes. Julien, avec qui j'ai réalisé l'image, est un Amigaïste confirmé qui dispose d'un Amiga 2000 avec tout ce qu'il faut autour.

AR : tu n'as pas de disque dur ?

MB : non. J'en aurai peut-être besoin. Je m'en rend compte quand je vais chez un copain, c'est vrai que c'est pratique. Mais pour l'utilisation que j'ai de mon Amiga, ce n'est pas indispensable.
Je m'équipe progressivement. J'ai eu mon Amiga 500 et puis un jour j'ai rencontré un problème de mémoire et j'ai acheté de la RAM... Je n'ai pas encore eu de problèmes avec mes disquettes...

AR : quels sont tes programmes de prédilection ?

MB : Deluxe Paint évidemment. J'aime bien le GFA parce que c'est un langage qui est accessible assez facilement. Quand j'ai débuté, il n'y avait pas encore Amos. Il se peut qu'Amos prenne le pas, mais maintenant que j'ai commencé sous GFA, j'hésite à changer de langage... surtout que le GFA me donne entière satisfaction. Sinon, c'est très archaïque. Je travaille sous TextCraft.

AR : tu ne t'intéresses pas aux jeux ?

MB : au début quand j'ai eu mon Amiga, j'ai testé une foule de jeux. Mais je ne suis pas fana. Ce n'est pas tellement mon truc.

AR : pourrais-tu faire des dessins pour des jeux ?

MB : je pense qu'il y a des gens qui qui font ça très bien. Je ne suis pas assez "ordinateur" pour réaliser cela moi-même. Je pourrais le faire, mais cela représenterait une tâche énorme. Il serait préférable de travailler, comme je l'ai fait avec Julien, en collaboration avec quelqu'un.

AR : en imaginant qu'un éditeur demande d'adapter tes BD en un jeu micro, n'aurais-tu pas à coeur de faire toi-même les graphismes ?

MB : non, j'aurai à coeur de surveiller l'équipe qui fera ça. Ce sont des compétences totalement différentes. Actuellement, je travaille sur un dessin animé pour un clip. Mais je ne fais pas le dessin animé ; j'ai juste donné des indications : j'ai fait le story-board, les personnages et les décors, mais pas un seul de mes dessins n'apparaîtra à l'écran.
L'important c'est de bien driver les gens pour qu'ils fassent exactement ce que l'on attend d'eux. Mais ce boulot d'animation est un boulot spécifique.

AR : penses-tu renouveler l'expérience de l'image informatique dans tes BD ?

MB : cela va dépendre des scénarii. Chaque fois que j'aurai besoin de montrer quelque chose qui correspond à cet univers particulier qu'est l'image de synthèse, je n'hésiterai pas à utiliser un Amiga. J'ai vu comment cela fonctionne et cela fonctionne bien. Cela fait désormais partie des outils que j'ai dans ma trousse à dessin.

AR : quels sont tes projets ?

MB : un nouvel album intitulé "Les 5 mondes de Sylfeline" devrait sortir en février chez Dargaud. J'en suis le scénariste et le dessin est de Bruno Bellamy, qui est assez connu dans le monde de l'informatique et des jeux micro. Il ne sera pas question d'images de synthèse. En revanche, il y a, entre autres, un personnage qui vit dans un monde complètement informatique, comme certains "kids" aujourd'hui... le joystick dans une main et le fer à souder dans l'autre...■

Propos recueillis par Romain Canonge

P.A.

AMIGA 2000

VDS A2000 + CARTE A2630 "68030-COPRO-2 MO" + DD 42 MO + ECRAN COULEUR 1084S + STAR LC10 COUL + LOG + LIVRES : 13 000 F A DEBATTRE. TEL : 26.50.83.04.

VDS A2000 REV 6 + 8 MO FAST + GVP HCD120 + DENISE ECS + MULTI 2.0/1.3 + 3 LECT 3.5 + 1 LECT 5.25 + NBS LOGICIEL : 15 000 F. TEL W.E : 29.62.21.51.

VDS AMIGA 2000 GARANTIE 1 AN + EXT MEM + 2 MO RAM + LOGS. PRIX : 5 000 F + GENLOCK S-590 HAMA Y/C ET PAL PRIX : 5 000 F. TEL : 48.00.11.64. THIERRY. LE SOIR.

VDS AMIGA 2000 + DRIVE EXT + 200 D7 + LIVRE : 3 700 F + DDUR 52 MO + 2 MEGA : 3 600 F + IMPRIMANTE : 1 000 F + DIGIVIEW 4.0 : 800 F URGENT. TEL : 68.66.66.83 + ECRAN : 1 000 F.

VDS AMIGA 2000 + 5 MO + LECT EXT + DIGIVIEW + CAMERA NB HITACHI + OBJECTIF + STATIF + LOGICIELS DESSIN : 6 000 F. LE TOUT OU SEPAR. TEL : 46.83.94.51. CHARENTE-MAR.

VDS AMIGA 2000 + 1084S + 2e LECT + IMPRIM + 150 DISCS + NBREUX LIVRES ET REVUES + HOUSSES + JOYS : 7 000 F. TEL : 35.23.96.00. APRES 15 H MAR/SAMEDI.

VDS A2000B V2.0 + ECS + SOUS GAR. PRIX : 5 000 F + MON 1084 : 1 200 F + LECT.EXT 3"5 : 400 F + IMP 24 AIG : 1 500 F + NBX PROG + DOCS ETC + KICKST 1.3/2.0 : 500 F. TEL : 83.35.78.28.

VDS AMIGA 2000 + 2 LECTEURS INTERNES + 1083S + 1 JOY + 100 DISKS. PRIX : 5 700 F + 1 IMPRIMANTE PANASONIC 9 AIGUILLES. TEL : 64.34.73.10. DEP 77 MEAUX.

VDS A2000 + EXT 2 MO + DD 42 MO + CARTE XT + LECTEUR 5"1/4 + TV-MODULATEUR 520 + CABLE TV + IMPRIMANTE CITIZEN 120D + JOYSTICK + DPAINT 3 + D7 : 8 000 F. TEL : 45.32.51.77.

VDS AMIGA 2000B + FAT + 3 MO + 2 DRIVES INT + 1 EXT + 1 CARTE ACTION REPLAY + ROM 2.04 ET 1.3 + 400 DISKS AVEC FACTURE : 6 500 F. TEL : 34.60.97.19.

VDS A2000B + MON 1083S + DD 52 MO + EXT MEM 4 MO + 2e DRIVE + CARTE ACC-A2630 + 2 MO + 24 MHZ : 13 000 F. A DEBAT. TEL : BRUNO 44.49.13.66. APRES 19H.

VDS AMIGA 2000 2.0 /1.3 + 1083S + 200 DISKS + LIVRES + REVUES + JOYSTICKS. ETAT NEUF. GAR 1 AN. PRIX : 6 500 F. TEL : 20.30.68.88. LE SOIR.

VDS A2000 1.3/2.0 + 1083S + 5 MO + 2 DRIVES + DD GVP 42 MO PLEIN DE LOGICIELS, PAO, 2D, 3D, MUSIQUE, BUREAUTIQUE + JEUX : 7 500 F. PHILIPPE 67.58.17.76.

VDS A2000 + ECRAN 1084S + 3 LECT.INT + CARTE PC + ROM 2.0 + SOFTS + JEUX + REV.AMIGA. PRIX : 4 500 F. TEL : 30.64.94.81. AP 20H.

VDS AMIGA 2000 + MONIT 1083S + SOURIS + NBREUX JEUX + UTILITAIRES + DPAINT IV. TRES BON ETAT. PRIX : 5 000 F A DEB. TEL : 64.52.70.55. APRES 17H30.

VDS AMIGA 2000 + 3 MO RAM + HCD + 52 MO + MONIT 1960 MULTISC + MIDI + PERFECT SOUND + SCANNER/PHOTOCOP HD + DIGIVIEW 4.0 + NBRX DISKS : 17 000 F. DAVID AU : 73.35.57.47.

VDS AMIGA 2000B + MONITEUR : 4 000 F + CARTE GVP A3001 + 4 MO ET DD 80 MO : 9 000 F + DCTV + LOGS : 3 900 F OU LE TOUT : 16 000 F. TEL : 55.50.59.61.

AMIGA 3000

VDS AMIGA 3000 25 MHZ + HD 52 MO + RAM 3 MO : 14 000 FRS. TEL BUR : 39.02.58.61 OU 47.55.97.30. DEMANDER PATRICK.

VDS A3000 + 25 MHZ-HD + 52 MO-3"1/2 HD + RAM 10 MO + MONITEUR 1950. PRIX : 16 000 F. TEL : 91.03.19.66. 18H VENTE SUR REGION.

VDS A3000 UX + 6 MO RAM + DDUR QUANTUM 105 MO + ECRAN MULTISYNC + 2e LECTEUR EXT + RKM + LATTICE 5.0 + LOGICIELS + NBREUX DP. ENCORE SOUS GARANTIE : 25 000 F. 62.16.14.52.

VDS AMIGA 3000 + 25 MHZ + DD50 MO + 3 MO DE RAM + MONITEUR MULTISYNCHRO + LECTEUR EXTERNE 3"1/2 + AMIGAVISION + NOMBREUX SOFTS : 13 000 F. TEL : 47.88.15.63.

AMIGA 500

A500 + 1 MO : 1 700 F + INTERFACE SCSI PROTAR (09/92) : 1 000 F + KICK START ELEC + ROM 2.0 (10/92) : 500 F + MONITEUR : 1 300 F. TOUT : 3 500 F. TEL : 47.81.62.19.

VDS AMIGA 500 1 MO + MONITEUR + 18 LOG.OR + 6 BTES RG + JOY + REV + 750 DKS + ADR. PRIX A DEB. CONTACTER BOINOT ALEXANDRE LA PLANEE 25160 MALBUISSON. TEL : 81.80.91.97.

VDS A500 + DDA590 + MONITEUR 1084S + EXT 512 KO + JOYS + SOURIS + JX ET UTILS. LE TOUT EN TBE. PX : 6 000 F. ERIC AU : 34.75.92.97 OU LAISSER MESSAGE.

VDS AMIGA 500 + EXT 512 KO. PRIX : 1 800 F. FABRICE : 30.51.85.25.

VDS AMIGA 500 + EXT 1 MEGA + HORL. 30 JEUX, COMPTA, DESSINS, MUSIQUE, TRAITEMENT DE TEXTE.CAUSE DOUBLE EMPLOI : 2 000 F. TEL : 39.97.83.26. SOIR.

VDS A500 + A1083S + 1 MO + LECTEUR EXT + IMP STAR LC10 COULEUR + 2 JOYST + MEUBLE + NBX LOGICIELS JEUX + UTILITAIRES + DP : 4 500 F. TEL : 39.60.91.24. AP 18H. MICHEL.

VDS A500 + MONITEUR 1084S + EXT 512 KO + LECT EXT + 200 DISKS + JOYSTICKS + BOITES RANGEMENT + LIVRES : 4 000 F. TEL : 47.25.30.29. APRES 18H.

VDS A500 + 1 MO 1084 DISK DUR 42 MO "9MS" + 2 JOYS + SOURIS + 200 DISKS + IMP CITIZE 120D. EXCELLENT ETAT EMB.ORIG. PRIX : 7 650 F. FRANCK AU : 39.59.81.45.

VDS AMIGA 500 V1.3 TBE + EXT MEM 1 MO + MON COULEUR + LECT EXT + JOY + SOURIS + 200 JEUX : 4 000 F. BILLAT PASCAL. TEL : 34.71.02.00. (95).

VDS A500 PLUS + MON 1083S + NBX LOGICIELS JEUX + UTILS MARS 92 + JOYSTICKS : 4 800 F. TEL : 46.98.03.98. LE SOIR ET WEEK-END.

DIVERS

VDS DIVERS LOGICIELS ET PERIPHERIQUES AMIGA. ORIGINAUX AVEC BOITES ET DOCS NEUFS. PRIX INTERRESSANTS. LISTE SUR DEMANDE. K.IKHLEF 20 TER, ALLEE DES MELEZES 88380 ARCHES. TEL : 29.32.76.58.

VDS ROM COMMODORE NEUVE VERSION 2.04 : 140 F (PORT COMPRIS!) ECRIRE A : PENEL JULIEN 18 ALLEE DES PIVOINES 62360 HESDIN L'ABBE. TEL : 21.83.42.40.

VDS CARTE PASSERELLE AT POUR A2000 COMPLETE. TRES PEU SERVI : 2 000 F. M. SERRA AU : 56.05.58.89.

P.A.

VDS CARTE ACCELERATRICE PROGRESSIVE 68040 : 14 000 F + ECRAN MULTSYNCH 1960 : 3 000 F + SYQUEST EXT 44 MO : 3 500 F + DISKMASTER + PAGE FLIP. 31.86.66.71.

VDS CARTE ACC POUR A500-A2000 AVEC 68030/68882 A 33/50 MHZ + 512K RAM 32 BITS (10 FOIS VITESSE A500). CONTACTER FRED : 43.37.14.71. EN SEM LE SOIR.

VDS GST 2500 SERVI 1 AN : 7 000 F + AVIDEO 12 : 1 000 F. TEL HR BUREAU AU : 55.32.07.35. DEMANDER ANTHONY.

VDS GENLOCK ROCGEM-RG300C. TRES PEU SERVI : 800 F. TEL : 69.04.29.63. ESSONNE.

VDS 1084S : 1 500 F + AMAX II + LECTEUR MAC : 1 500 F + ACCEL MACH2 (68000-14MHZ) : 1 200 F + EXT 1MEM MICROBOTICS EQUI 8 MO : 3 000 F. TEL : 64.48.70.79. APRES 19H.

VDS MATERIEL GVP NEUF SS GAR + HD 52/120 PEUPO/2 MO EXT 8 MO + CARTE COMBO 030/040 + AMAX II + SIMMS... TEL : 43.47.48.51/42.63.69.68. OU FAX : 42.26.24.46.

VDS MEDIASTATION NEUVE DIGIVIEW + DIGIPAINT + ELANPERF : 1 400 F + CAMESCOPE THOMPSON VHS/C SECAM : 1 800 F + CAMERA SUPER 8 BAVER SONORE : 1 500 F. 45.84.85.13.

VDS POUR AMIGA 2000/500 EMULATEUR AT 16 MHZ VORTEX AT-ONCE PLUS VERS 3.0 POUR WB1.3 ET WB2.04 SOUS GARANTIE : 1 800 F. TEL : (1) 46.56.92.06. REP.

VDS AT-ONCE CLASSIC : 500 F ET HP DESKJET 500C NEUF: 5 000 F. TEL : (1) 45.89.96.70. CHAMBRE 2009 AVANT 20H30.

VDS POWERMONGER VF : 250 F + ACTION REPLAY MKIII : 500 F. PRIX FDP NON COMPRIS. LOIC 81,RUE MEDERIC 92250 LA GARENNE. 42.42.84.04.

CONTACTS

REALISER VOUS-MEME UN INTERFACE DOUBLE PORT PARALELLE COMPATIBLE AVEC TOUS LES AMIGA, FACILEMENT ET A PEU DE FRAIS. ENVOYER UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE A VOS NOMS ET ADRESSE POUR RECEVOIR LES PLANS ET DOCUMENTS NECESSAIRE A SON MONTAGE. PHILIPPE GODIN 5, RUE BERTHELOT 60570 ANDEVILLE.

DISTRIBUTION DE LOGCIELS DOMPUB A PARTIR DE 10 F/DISK. ENVOYER DISQUETTE VIERGE + ENV TIMBREE POUR LISTE/ DISK INTERCEPTOR. 13, AV JAURES 73000 CHAMBERY.

CH CONTACT POUR INSTALL IMPRIM DIGITAL LA50 9 AIGUI MATRIC TEXTE + GRAPHIC PORT SERIE SUR A500 RACCOR CABLE SERIE EMULATION. TEL : 79.69.71.69. 18H.

DIFFUSE LA VERSION AMELIOREE DE DKB-TRACE DESORMAIS GARANTIE SANS AUCUN GURU POUR TOUT AMIGA AVEC UNE TRADUCTION INTEGRALE EN FRANCAIS ET NBRX AUTRES CONSEILS. LE TOUT SUR DEUX DISQUES POUR : 70 F. HAMMOUCHE SERGE 3, RUE A.FRANCE 13220 CHATEAUNEUF-LES-MARTIGUES.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

Gratuite pour les abonnés

30 F par annonce pour les non-abonnés chèque à l'ordre de : Commodore-Revue
Commodore-Revue, 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris

Parution le mois suivant si réception avant le 10.

VDS ☐ ACH ☐ CH ☐ ECH ☐



INFOGR

Nous allons, dans cette nouvelle rubrique, faire un tour d'horizon du célèbre DPaint IV afin de mieux vous faire assimiler les différents outils et autres requesters qui vous permettront de réveiller l'infographiste qui sommeille en vous.

Nous allons progresser ensemble dans cette étude, en étant le plus succint possible afin de concrétiser des animations de plus en plus complexes où les initiés comme les chevronnés, y trouveront leur compte. Une fois le programme chargé, nous arrivons devant le requester de format d'écran. Pour une première approche, sélectionnez les commandes suivantes :

```
LORES 320x512, 16 couleurs, overscan OFF
```

Si vous avez plus d'un Mo de RAM sélectionnez "charger", sinon optez pour "échanger". Appuyez enfin sur "ok".

Nous arrivons ensuite devant l'écran de DPaint composé :
- d'une boîte à outils (figure 1),
- d'une palette de couleurs,
- d'une barre des menus.

Après avoir tâtonné un tant soit peu les différents outils, nous allons nous intéresser au requester de remplissage.

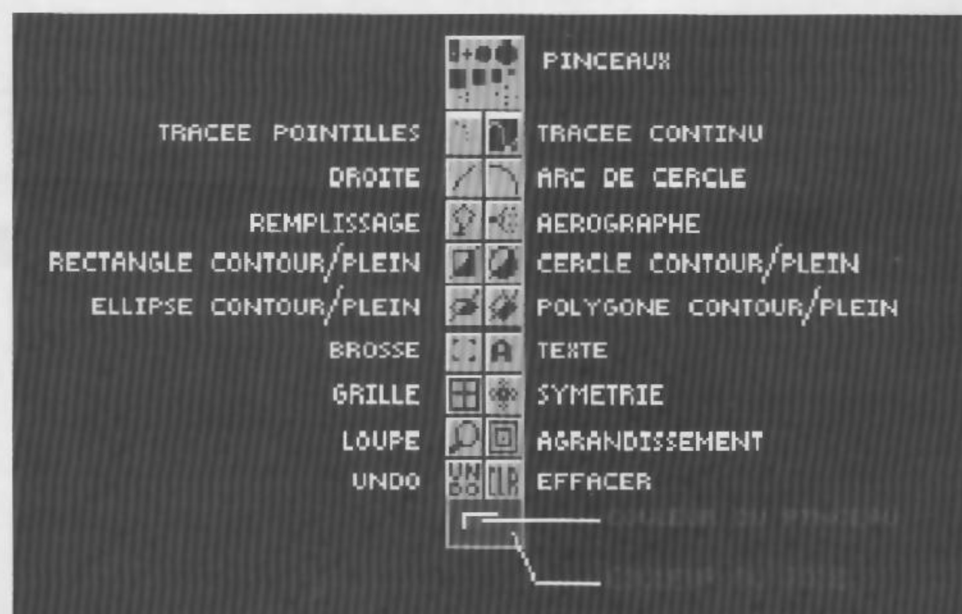
RAPPEL ET PRATIQUE

Nous allons créer dans un premier temps quelques dessins assez simples qui nous serviront par la suite. Mais avant tout, il est nécessaire de rappeler la fonction de la "brosse" et de quelques autres outils primordiaux.
La première fonction indispensable est la fonction "undo" : elle vous permet d'effacer la dernière modification que vous avez apporté à votre dessin.

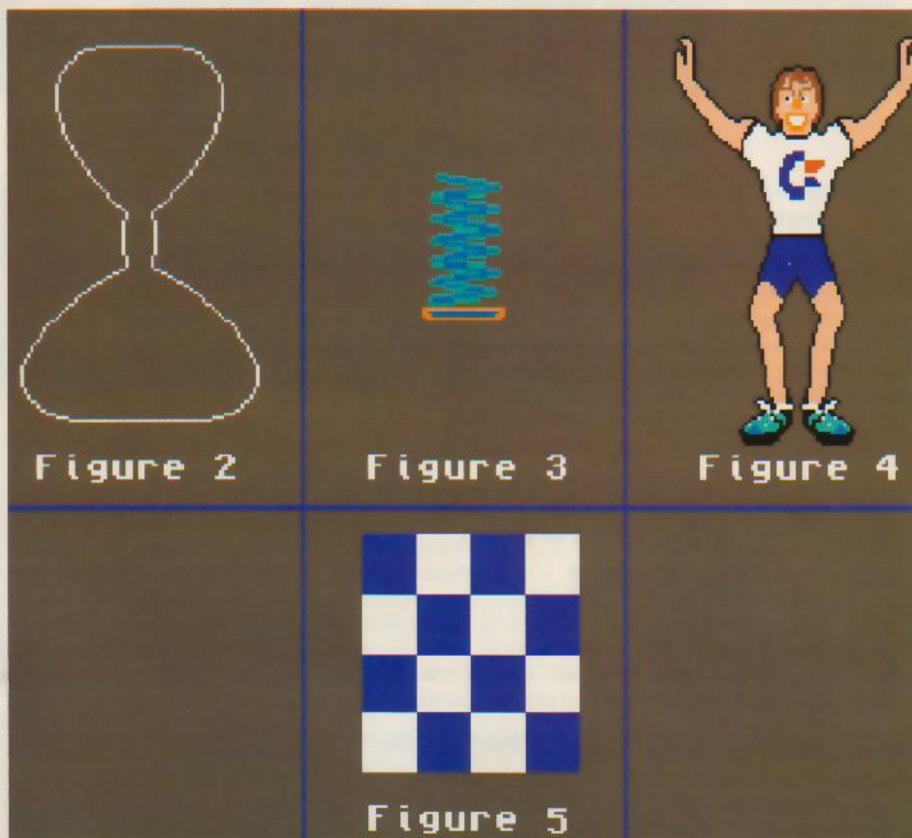
Nous allons dessiner ensemble un sablier (figure 2) : sélectionnez "arc de cercle", dessinez la moitié de ce sablier et prenez-le en brosse.
Pour saisir un objet en brosse sélectionnez "brosse" et entourez-le avec le rectangle qui se dessine (faites en sorte de bien saisir votre dessin sur les bords). Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur "brosse" pour délimiter votre brosse selon une forme libre.
Une fois votre dessin saisi en brosse, inversez-le suivant l'axe des X en appuyant sur la touche "X" (de même "Y" inverse suivant l'axe des Y). Puis appliquez-le symétriquement à l'autre moitié.
Dessinons également un ressort (figure 3), un personnage tout simple (figure 4) et un damier (figure 5).
Sauvez tous ces dessins en brosses (menu "brosse").
Au passage si vous saisissez votre brosse en maintenant le bouton droit de la souris, celle-ci disparaîtra de votre page d'écran.

LE REMPLISSAGE

Disposons cinq sabliers. Pour remplir une forme, il faut tout d'abord qu'elle soit fermée. Ensuite, sélectionnez "remplissage" ainsi qu'une couleur de la palette et cliquez à l'intérieur de votre forme. Si vous remplissez en actionnant le bouton droit, vous remplirez avec la couleur du fond. Si vous remplissez une forme en maintenant la touche "I", vous remplirez votre écran avec la couleur que vous aurez sélectionnée mais la couleur du fond sera protégée.

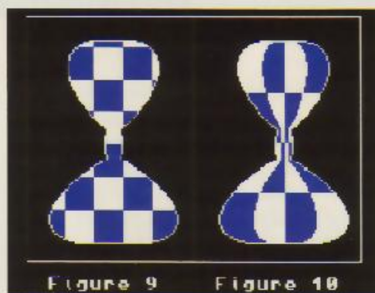


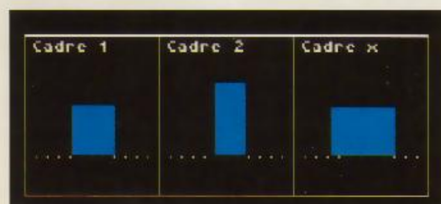
APHIEZ-MOI



LE REQUESTER DE REMPLISSAGE

Vous actionnez ce requester en cliquant avec le bouton droit sur remplissage. "Plein" permet de remplir avec une couleur de la palette (figure 6). "Brosse" autorise le remplissage du sablier avec votre personnage. Vous remarquerez qu'il adapte ses proportions avec celles du sablier (figure 7). "Contour" est comparable à "brosse", mais celle-ci épousera davantage les contours du sablier (figure 8). "Perspective" : vous pouvez avec cette option remplir le sablier avec la perspective d'une brosse (nous reviendrons ultérieurement sur cette fonction ou reportez-vous à nos précédents articles).
"Motif de la brosse" : chargez le damier et remplissez le sablier (figure 9). Vous pourrez avec cette option remplir n'importe quelle surface avec une brosse que vous aurez prédéfinie. La proportion de la brosse ne s'adapte plus à la forme de l'objet rempli.
Pour qu'elle prenne la proportion du sablier, vous aurez compris maintenant qu'il faut sélectionner "brosse" dans le requester (figure 10).

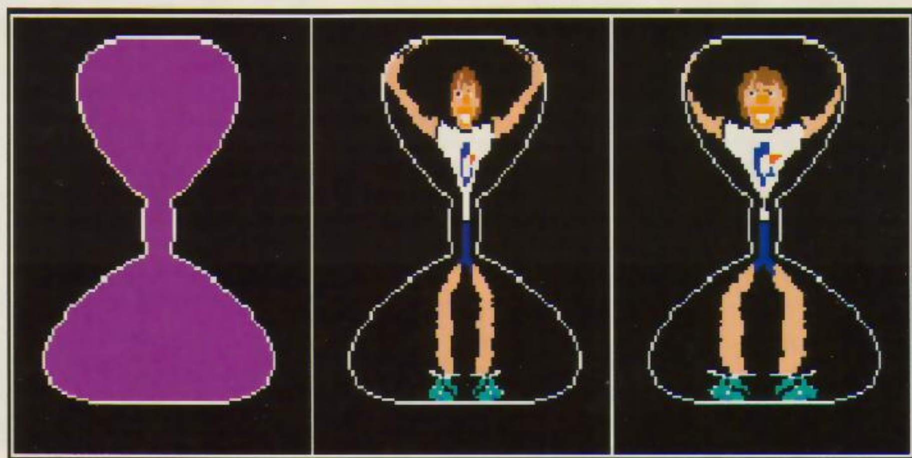




L'ANIMATION

Allons dans le menu "animations/cadres" et définissons dix cadres. Dessinons différents rectangles pleins aux mêmes coordonnées d'écran dans chaque cadre, tout en modifiant leur hauteur et leur largeur (figure 11). Pour passer d'une page à l'autre, appuyez sur la touche "1", pour revenir aux cadres précédents, la touche "2".
Reprenez maintenant le ressort et actionnez "brosse" dans le requester de remplissage, remplissez tous les rectangles avec la brosse, actionnez "plein" dans le requester et remplissez avec la couleur de fond les contours du ressort dans chaque cadre.
Une fois terminé, appuyez sur "4" pour jouer votre animation en cycle ou sur "6" pour la jouer en ping-pong. Vous remarquerez qu'il est finalement facile d'apporter des modifications à un dessin sans trop de manipulations. Ceci est également valable pour le cercle plein, l'ellipse pleine, le polygone plein, etc. A vous de plancher maintenant sur toutes sortes de déformations de dessins...
Prenez par exemple votre personnage et faites-le maigrir, grossir, maigrir (oh la la ! j'ai mal au coeur...).
A bientôt pour notre deuxième partie du requester remplissage ... ■

Olivier Duval





LA RECO
TRIDIME

Sculpt reste le meilleur modeleur actuellement sur le marché. En revanche, nous sommes tous conscients des carences de celui-ci en "rendu image". Ceci ne doit pas nous effrayer ou remettre en question notre travail sur Sculpt : la reconversion est toujours possible !

Parmi les logiciels 3D actuellement sur le marché, chacun a ses avantages et ses inconvénients, mais tous ont en commun une faiblesse certaine au niveau de la modélisation. Vous possédez Sculpt et vous désirez faire l'acquisition d'un autre logiciel 3D intégrant le mapping, un rendu image de haute qualité, un module animation puissant. Pas de problème, nous allons vous expliquer les techniques de conversion pour accéder aux programmes tridimensionnels actuels.

CONVERSION SCULPT/IMAGINE

Le format d'objets 3D d'Imagine a été développé sur Turbo Silver par Impulse, ce même format a suivi l'évolution du nouveau programme. La structure de modélisation est de type "filaire" et conserve le concept "trois points, trois edges égalent une face", cette structure facilite la conversion et nous assure une exploitation similaire sur Sculpt et Imagine. Le décor étant maintenant planté, voyons maintenant le logiciel et son utilisation, qui nous permettra d'assurer dans les meilleures conditions possibles une conversion.

A notre connaissance un seul logiciel peut exécuter cette opération : Interchange. Ce programme est développé par la société Syndesis et son utilisation est très simple. Interchange possède plusieurs modules de conversion : Videoscape, Sculpt, Turbo Silver 2.0, Turbo Silver 3.0 et d'autres convertisseurs 2D comme Prodraw, DrawPlus, etc. Une nouvelle version serait commercialisée aux USA et comporterait de nouveaux formats (DXF, Real 3D...). Le module Turbo Silver 2.0 correspond au format développé dans la première version de Turbo Silver, il ne convient pas à Imagine, seul le module Turbo Silver 3.0 peut convertir des objets pour Imagine. voyons comment :

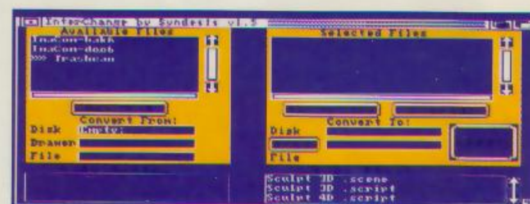


Figure 1

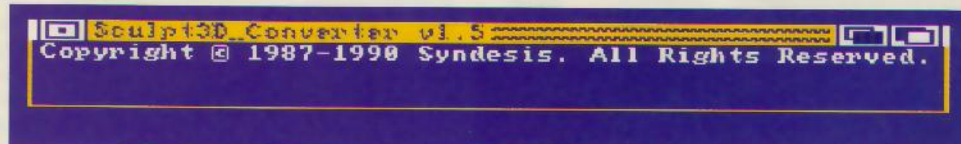


Figure 2

Conversion Interchange Sculpt/Turbo Silver 3.0

La figure 1 vous montre le logiciel Interchange, les figures 2 et 3, les modules de conversion Sculpt et Turbo. Il est impératif de charger d'abord Interchange (figure 1), puis les modules correspondants à la conversion que vous désirez réaliser (figures 2 et 3). Dans la fenêtre "Available files" et à l'aide de la fonction "next disk", recherchez le tiroir contenant votre scène Sculpt. Dans la fenêtre "Available files" cliquez deux fois sur le nom de votre fichier, celui-ci apparaîtra alors dans la fenêtre "Selected files", sous cette fenêtre, indiquez l'endroit où vous désirez voir figurer votre fichier converti dans "Convert to". Puis cliquez sur le format Turbo Silver dans la fenêtre

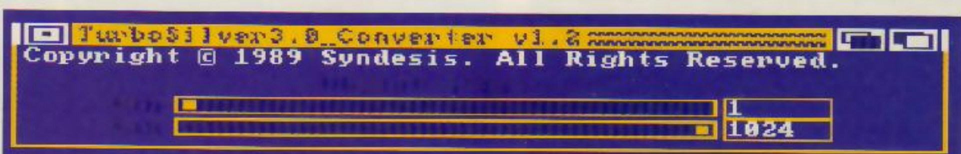


Figure 3

ONVERSION
ENSIONNELLE

"Output format". Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur "Convert" et voir les opérations de conversion se dérouler en direct dans la fenêtre "System Message".
Le fichier converti comportera un ".Silver". Imagine ne nécessitant aucune spécification de type ".scene" ou ".Silver", vous pouvez effacer cette inscription.

Dans Imagine, utilisez tout simplement la fonction "Object/Load" dans les menus déroulants pour obtenir votre scène convertie. Les paramètres Sculpt de couleurs, de texture, et "smoothing", sont conservés dans Imagine, seul petit problème : celui-ci ne les affiche pas dans les "Attributs" de l'objet, mais sont présents lors d'un rendu image sur Imagine.
Le comportement d'un objet converti en modélisation, animation et rendu image sur Imagine est absolument identique à un objet créé sur Imagine. Les hiérarchies peuvent également être attribuées à l'objet sur Imagine 2.0. Mais ne rêvez pas, Interchange ne convertit pas les hiérarchies Sculpt en hiérarchies Imagine.
L'image 1 illustre une conversion et un mapping sur cette même conversion. Elle a été réalisée par Sébastien Gagnoux, avec un P80 Shooting-Star modélisé sur Sculpt, converti par Interchange, puis rendu sur Imagine avec un mapping d'image IFF sur le nez et les ailes. L'image 2 est le même objet rendu sur Sculpt, cherchez l'erreur !

CONVERSION SCULPT/CALIGARI

Les conversions sur Caligari 2.1 sont d'une simplicité déconcertante : dans le logiciel, cliquez sur le bouton "load", à l'aide de la liste de volumes disponibles, recherchez votre scène Sculpt, cliquez sur l'objet et appuyez encore sur "load", un "requester" vous demande si vous désirez adapter la taille de l'objet à la taille écran, et voilà, votre conversion est faite, Caligari s'occupant de tout.



Image 1

La conception sur Caligari fait appel à une structure quatre points pour une face, et l'utilisation d'un objet Sculpt a pour effet de ralentir légèrement les temps de calcul en mode rendu, mais cette différence est peu perceptible. Les paramètres de couleurs, de "smoothing" et de textures ne sont pas conservés lors de la conversion.

CONVERSION SUR REAL 3D

Le logiciel Real 3D a une conception résolument différente dans sa structure, celle-ci de type "solid" a peu de correspondance avec un objet Sculpt. Le nouveau Real 3D 3.0, qui ne devrait pas tarder à sortir, accentue encore les différences de format avec Sculpt, avec une orientation de type simulation, qui se traduit par une animation de courbe (spline) et le concept de collision entre objets (chaque objet est de type solide, et précipiter un objet contre un autre provoque une collision sans pénétration l'un dans l'autre). L'autre particularité de Real 3D est sa spécialisation dans l'animation, une scène est ainsi nommée ".Anim". Le logiciel comporte un convertiseur Sculpt/Real 3D, dans les utilitaires. Celui-ci permet deux types de conversion : "Triangles" et "Objets". Durant les essais, "triangle" nous a posé de nombreux problèmes. "Objet", en revanche permet d'importer sans problème un objet Sculpt en conservant les spécifications de couleurs. Les temps de calculs sont largement pénalisés, et vous risquez de perdre au change. L'utilisation d'opérations booléenne sur un objet d'origine Sculpt vous demandra une patience infinie.

En bref : Real 3D n'est pas le logiciel qui permet des conversions faciles, son concept étant fondamentalement différent à la majorité des logiciels 3D, cela reste possible, mais vous devez vous attendre à un certain nombre de problèmes.

L'image 3 a été réalisée sur Real 3D, l'image 4 sur Sculpt avec le même objet.

Suite page 52



Image 2



Image 3

CONVERSION SUR D'AUTRES LOGICIELS

REFLECTIONS 2.0

Le logiciel Reflections est un programme d'origine allemande, concu et distribué par le journal Amiga Magazin (Markt &Technik). Ce logiciel est bien sûr en allemand, mais si vous avez l'occasion de l'acquérir, sachez qu'il est possible de convertir un objet grâce à un utilitaire fourni avec le logiciel. Celui-ci ne conserve pas les couleurs de l'objet, et la sélection de faces pour en modifier la couleur est d'une grande complexité, il est préférable de séparer l'objet sur Sculpt et de le convertir, puis de charger indépendamment objet par objet.

LIGHTWAWE 3D

Il s'agit du logiciel 3D du VideoToaster, qui pourrait se voir un jour proposé de façon indépendante. Celui-ci comporte une conversion interne comme Caligari, et sa structure de modélisation est très proche du format Sculpt. Les résultats obtenus sont d'excellente qualité.

3D PROFESSIONAL

Ce programme annonce un convertisseur intégré pour les objets d'origine Sculpt, les nombreux essais que nous avons réalisés sur celui-ci ont pour résultat soit de doubler le nombre de faces de l'objet, soit d'afficher un nombre partiel de faces...

FAST RAY 1.23

Ce logiciel est difficile à obtenir, et nous n'avons pas encore pu réaliser des essais sur celui-ci. Nous savons toutefois qu'il comporte un convertiseur Sculpt/Fast Ray.

DRAW 4D

Un utilitaire permet la conversion des fichiers Sculpt sur Draw 4D, nous n'avons malheureusement pas pu faire d'essais à cette date.

EN RESUME

Vous pouvez exporter vos créations 3D sur d'autres logiciels que Sculpt, cette liste de programmes 3D vous le prouve, il n'en existe pas un seul où la conversion n'est pas possible. Le résultat, par contre, dépend de la capacité du logiciel et du convertisseur lui-même à interpréter vos oeuvres "Made in Sculpt".
La conversion sur d'autres machines est également possible, mais là, l'investissement est plus conséquent. Et les conseils de conversion demanderaient la réalisation d'un livre complet sur ce seul sujet. Noyeux Joël ! ■



Image 4

Pascal Rimbault



AMIGAMM

Dans le cas où certains d'entre vous n'auraient pas suivi régulièrement cette rubrique qui a commencé dans le numéro 46, des explications plus approfondies d'un certain nombre de termes techniques qui ont été utilisés, s'avèrent maintenant nécessaires.

Cette rubrique sous-entend toujours que les sujets traités précédemment ont été parfaitement assimilés. Il va de soi que pour un lecteur fidèle attendant sans cesse des approfondissements supplémentaires de ces sujets, un retour perpétuel à des notions et à des explications fondamentales serait pour le moins fastidieux. Il est tout aussi juste qu'un lecteur occasionnel attende, d'une rubrique spécialisée dans la musique, des "trucs", des "astuces" qui pourront l'accrocher et lui apporter dans l'immédiat une aide précieuse.

Cruel dilemme ! Cependant, une bonne révision est toujours positive, si l'on ne savait pas, on apprend, si l'on connaissait auparavant, on révise, et même très souvent on redécouvre ce que l'on croyait connaître. La rubrique de ce mois sera donc axée dans ce sens, en outre, des notions complexes évoquées dans les numéros précédents vont dès à présent être expliquées dans le détail.

Plus on avance et plus on se rend compte que nos connaissances sont bien superficielles ! En le constatant, certains se découragent et cessent leurs recherches tandis que d'autres en sont d'autant plus stimulés.

L'ECRITURE MUSICALE

Apprenons et révisons des règles et des définitions dont un Oscar Peterson se moque, puisqu'il les trouve et les applique d'oreille, instinctivement, comme la majorité des autodidactes géniaux.

Bien des musiciens, pourtant expérimentés, pensent écrire correctement les notes sur les portées de leur partition, pourtant, en feuilletant un grand nombre de revues spécialisées, on trouve régulièrement des fautes inacceptables. Ainsi il faut savoir que pour une bonne lisibilité des notes, la position de leur hampe (de leur tige), est soumise à des règles précises et simples : quand une note se trouve au-dessus de la troisième ligne de la portée, sa hampe doit être placée à sa gauche et se diriger vers le bas de la portée, si au contraire la note est en-dessous de la ligne du milieu de la portée, c'est l'inverse : sa hampe partira de sa droite et se dirigera vers le haut de la portée. Dans le cas où la note se trouve sur la ligne du milieu, sa hampe prendra l'orientation principale des autres notes de la mesure. Mettons que l'on ait par exemple dans une mesure à quatre temps huit croches dont cinq placées au-dessus de la troisième ligne, si parmi les trois qui restent il y en a une qui est sur la ligne du milieu, sa hampe sera placée à sa gauche et en direction du bas de la portée. Il est incroyable de voir le nombre de musiciens qui transgressent cette règle pourtant facile à retenir et qui permet avant tout une meilleure lisibilité.

Toujours au sujet des hampes, celles des croches, doubles croches, etc. peuvent être unies ; par exemple quatre croches qui se suivent peuvent être reliées entre elles par une simple barre : gain de temps et lisibilité accrue. De même, deux doubles croches qui se suivent par exemple peuvent être réunies par une double barre horizontale (le mois dernier, dans l'harmonisation du boogie, cette écriture n'a pas été utilisée puisque les exemples donnés dans cette rubrique sont destinés en priorité au possesseurs d'Octamed Pro dont l'éditeur de notes ne permet pas ce mode). C'est dans le cas où des mélanges de croches, doubles croches, triple croches sont utilisés qu'en suivant ce principe, l'écriture est plus délicate, mais toujours dans le but de rendre la musique plus lisible, claire, ainsi qu'expressive et non simplement pour faire "joli". A ce sujet, il existe très souvent une correspondance entre la beauté des graphismes d'une partition et celle de la musique qui en résultera (si vous en doutez : examinez la partition de "Reflets dans l'eau" de C. Debussy puis écoutez-la ou faites les deux à la fois, ce qui sera encore mieux). Cependant une partition comportant de très beaux graphismes ne sera pas systématiquement belle à l'audition, ce serait trop facile ! Ce n'est pas parce qu'un peintre va utiliser de très belles couleurs que l'ensemble final de son tableau sera réussi.

Continuons avec "l'orthographe" et la "syntaxe" musicale. Parmi les signes d'altération des notes sachez que le double dièse ainsi que le double bémol existent et qu'ils sont indispensables pour éviter de faire de graves fautes d'orthographe. Un SI# n'est pas un DO, pourtant sur un clavier c'est la même touche ! Sur un clavier certes mais, si après avoir enregistré ces deux notes jouées par un violoniste, on les réécoute attentivement on entendra deux notes différentes. Car entre un SI et un SI# il existe un intervalle d'un demi ton chromatique, alors qu'entre un SI et un DO il s'agit d'un demi ton diatonique, plus grand ; le violoniste a la possibilité de jouer ces deux sortes de demi tons, pas le pianiste. Allons, pas d'affolement, afin que vous compreniez toutes ces subtilités, il faut auparavant revenir sur certaines définitions de base.

LES GAMMES, LES TONALITES

Un morceau de musique (dans le système tonal) commence toujours dans une tonalité choisie par le compositeur. Une tonalité est une échelle de sons qui va être utilisée par le compositeur pour écrire son morceau, une échelle de sons est une gamme. Admettons qu'un compositeur décide d'écrire un morceau dans la tonalité de DO majeur, comment l'indiquera-t-il ? Et comment pourrons-nous le savoir à la lecture de sa partition ? De plus, s'il décide de moduler (c'est-à-dire de changer de tonalité) au cours du morceau, puisque TOUT peut être indiqué sur une partition, comment le verrons-nous ?

ME, ETC.

La gamme de DO majeure se compose des notes : DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI, DO (de l'octave supérieure), d'accord mais pourquoi ? Effectivement elle commence par un DO et se termine sur un DO à l'octave supérieure ce qui est assez logique, mais en ce qui concerne les autres notes, pourquoi font-elles partie de cette gamme ? Tout simplement parce qu'elles correspondent exactement à la structure d'une gamme majeure.

Voyons donc la constitution d'une gamme majeure. Pour ce qui concerne celle de DO majeur (la plus simple car elle n'a aucune note altérée par des # ou des b) on commence donc par la tonique (d'où le terme : tonalité) dans notre cas la tonique sera la note DO, puis on prend la note qui se trouve un ton au-dessus d'elle, RE, puis la note un ton au-dessus du RE, MI puis la note un demi ton au-dessus du MI, FA, puis la note un ton au-dessus du FA, SOL, puis la note un ton au-dessus du SOL, LA, puis la note un ton au-dessus du LA, SI, enfin en prenant la note juste un demi ton au-dessus du SI, DO. La boucle est bouclée et nous venons d'achever la construction de notre gamme majeure de DO.

La formule d'une gamme majeure, à partir de n'importe quelle note, est donc : 2 tons, 1/2 ton, 3 tons, 1/2 ton. Il faut le savoir, c'est tout ! D'ailleurs, d'oreille bon nombre de néophytes reconnaissent cette échelle de sons sans connaître sa structure.

A partir de cette "formule" vous comprenez pourquoi cette gamme majeure de DO ne comporte pas d'altérations. Maintenant trouvons les notes qui constituent la gamme majeure de FA. On aura les notes FA, SOL, LA, SI, DO, RE, MI et FA, mais si on joue ces notes au clavier et si on les compare à la formule qui détermine la stucture de la gamme majeure, cela ne colle pas. Il va donc falloir effectuer des changements (au moyen des altérations) sur certaines notes pour obtenir la même structure que notre gamme de DO. On a bien sûr comme tonique (ou premier degré) : FA puis, en appliquant notre formule, la note qui suit doit être à un ton au-dessus, c'est SOL, puis la note qui suit doit être à un ton au-dessus du SOL, c'est le LA. Ok pour l'instant il n'y a pas de problème ; la note suivante doit être à un demi ton au-dessus de notre LA, or entre LA et SI il existe un intervalle d'un ton, donc il faut baisser le SI d'un demi-ton. Autrement dit, il s'agira d'un SIb, puis il nous faut la note placée un ton au-dessus du SIb : c'est bien le DO, puis par vous-mêmes vérifiez que le RE, MI et évidemment le FA collent (entre MI et FA il y a bien un demi ton). Les notes de la gamme majeure de FA sont donc FA, SOL, LA, SIb, DO, RE, MI et FA. Seul le SI (quatrième degré de la gamme) doit être altéré pour que notre formule soit correctement appliquée.

LES ARMATURES

Puisque tout s'écrit sur une partition, comment procéder pour indiquer que notre morceau sera dans telle ou telle tonalité ? C'est très logique, au tout début de notre morceau, juste à côté de la clef, on placera des # ou des b qui formeront l'armature du morceau. En reprenant l'exemple de notre gamme majeure de FA, tous les SI doivent être bémols, par conséquent l'armature de cette gamme consistera simplement à placer un bémol sur la ligne du SI au début de la partition. Le musicien saura immédiatement qu'il se trouve dans la tonalité de FA majeure. Quant à l'armature de la tonalité de DO majeure, étant donné qu'aucune altération de note n'est nécessaire elle sera "vide", on ne placera donc rien "à la clef". Jusqu'à présent il a été question de gammes de mode majeur, ce qui implique qu'un mode mineur existe (ainsi que beaucoup d'autres...) Mais pour l'instant il est sage de s'en tenir là, le mois prochain les caractéristiques de ces deux modes (avec des morceaux spécifiques à écrire sur vos Stracks) n'auront plus de secrets pour vous ; en pratique cherchez la constitution des douze gammes majeures qui existent et sans fotes d'aurtografe s'il-vous-plaît !

Les gammes avec des # sont celles de : SOL, RE, LA, MI, SI, FA#, DO#. Avec des b : FA, SIb, MIb, LAb, REb, SOLb. ■

Philippe de France



BOUILLON DE C

Comme promis voici la troisième partie de la série consacrée à l'aspect pratique du montage, nous allons détailler ce mois-ci les différentes composantes du coeur du montage : la carte et les accessoires qui en dépendent.

Et oui, déjà le mois de décembre ! Etant enfin revenu à la vie civile après dix mois passés "au service de la France", je vais détailler avec vous la partie purement physique du montage soit, comme je l'ai dit le mois dernier, la carte entrées-sorties et tous les capteurs et actionneurs qui se trouvent sur le montage. Nous allons (comme d'habitude) voir tous les points un par un.

LA CARTE ENTREES-SORTIES

La carte, interface primordiale du montage (juste après l'ordinateur), est aussi l'élément le plus difficile à se procurer pour l'Amiga. On peut en trouver pour les compatibles PC dans presque tous les magasins d'informatique et d'électronique alors que les modèles pour Amiga se comptent sur les doigts d'une seule main. Je le crie bien haut "C'EST PAS JUSTE" et en plus les prix sont quelque peu prohibitifs (de l'ordre de 500 francs pour une carte PC à 2 000 francs pour une carte Amiga). D'autre part les cartes les plus intéressantes (voir plus loin) ne sont pas importées et doivent être commandées à l'étranger (Angleterre, Allemagne ou USA). Bon, trêve de lamentations, passons en revue les différents composants d'une carte entrées-sorties :

- l'interface entrées
- l'interface sorties

L'INTERFACE ENTREES

L'interface entrées permet de recevoir les informations venant de l'extérieur. Ces informations peuvent prendre plusieurs formes :

- analogiques ou numériques : les valeurs sont la reproduction directe de la réalité soit de façon continue (numérique) soit de façon discontinue (en passant par des points successifs espacés régulièrement dans le temps, c'est-à-dire analogiques). Ces signaux permettent des mesures de grandeur physique (température, pression, débit, niveau). La précision de la reproduction dépend du nombre de valeurs disponibles entre le plancher et le plafond de mesure (valeurs minima et maxima). Ce nombre dépend lui-même de la taille des "mots" que peut traiter la carte, cette taille étant définie en bits (tiens tiens, une vieille connaissance ; c'est aussi comme cela que l'on définit la taille des mots traitables par le processeur d'un ordinateur), elle peut être de 4, 8, 12, 16, 20, 24 ou 32 bits soit en valeurs numériques :

* 2 puissance 4 = 16 valeurs
* 2 puissance 8 = 256 valeurs
* 2 puissance 12 = 4 096 valeurs
* 2 puissance 16 = 65 536 valeurs
* 2 puissance 20 = 1 048 576 valeurs
* 2 puissance 24 = 16 777 216 valeurs
* 2 puissance 32 = 4 294 967 296 valeurs

Vous vous doutez bien que les cartes 32 bits sont beaucoup (vraiment BEAUCOUP) plus chères que les cartes 8 ou 16 bits mais la précision est nécessaire et fonction du montage et de l'expérience bien qu'en règle générale une carte 8 ou 16 bits est très suffisante (sauf si vous mesurez des valeurs avec des variations inférieures au cent-millième de l'échelle de valeurs de l'expérience. Chose qui, entre nous, me surprendrait, mais sait-on jamais).

- tout ou rien : comme son nom l'indique ce signal ne peut prendre que deux valeurs zéro ou un (0 ou 1). Certains pourront trouver cela un peu limité mais c'est le type d'information qui est délivrée par tous les capteurs à deux positions (capteurs à contact, capteurs d'état d'actionneurs simples (voir plus loin) et c'est de loin le plus courant sur les cartes du commerce. Il permet de connaître l'état d'éléments du montage (ouvert ou fermé par exemple) ou de savoir si une valeur donnée a été atteinte en un point donné (grâce à un montage simple). La simplicité du signal entraîne un prix très bas comparé au prix des interfaces analogiques ou numériques (de deux à dix fois plus chères suivant la précision).

L'INTERFACE SORTIES

L'interface sorties est l'interface de puissance de la carte, je m'explique : elle permet de contrôler les actionneurs extérieurs alimentés par des courants "forts" (220 volts et plusieurs ampères d'intensité) en utilisant des courants faibles (5 volts et quelques dizaines de mili-ampères) par l'intermédiaire de relais de puissance ou de photocoupleurs, de loin la solution la plus sûre car la carte est alors divisée en deux zones parfaitement isolées : une zone de commande et une zone de puissance. Les signaux de sortie sont eux aussi de deux natures bien différentes (les mêmes que pour les signaux d'entrée) :

- tout ou rien : pour les électro-vannes, la mise en marche ou l'arrêt de moteurs et de systèmes électriques les plus divers (chauffage, lumière...).
- analogique/numérique : permet de régler précisément la fonction d'un actionneur (vitesse de rotation d'un moteur, puissance

ULTURE (3)

de chauffage, ouverture d'une vanne...). Mais les cartes à sorties numériques sont très chères (et très rares) de même que les actionneurs qui exploitent ces signaux, de plus on retrouve en général des sorties de puissance en tout ou rien.

LES CAPTEURS

Nous avons déjà parlé dans un précédent numéro (numéro 41, janvier 1992) des différents types de capteurs utilisables. Récapitulons un peu en donnant pour chaque grandeur physique un capteur actif et un capteur passif (quand c'est possible) :

- les capteurs de température : sondes thermiques, thermocouples
- les capteurs de pression : jauge de pression, capteur à cristal piezo-électrique
- les capteurs de débit : rotamètre, mesure par pression différentielle
- les capteurs de lumières : photo-résistance, cellule photo-électrique
- les capteurs de son : microphone, sonar (pas de panique c'est juste une blague)

LES ACTIONNEURS

Les actionneurs sont les éléments qui permettent à l'ordinateur d'agir sur le montage :
- électro-vannes : elles permettent d'ouvrir ou de fermer une conduite dans le montage (conduite de chauffage, de refroidissement ou d'alimentation)
- systèmes de chauffage ou de refroidissement électrique
- moteur (de pompe, d'agitateur)
- vérins (hydrauliques ou électriques)

DEMAIN PEUT-ETRE

Une carte entrées-sorties pour Amiga est sortie en Angleterre cette carte possède les caractéristiques suivantes :
- 15 entrées dont deux analogiques (très important)
- 11 sorties (tout ou rien)
- elle peut être programmée simplement dans la plupart des basics courants (GFA, Amos...)
- elle n'est pas importée en France
- son prix ne m'a pas été communiqué
- la société qui fabrique la carte propose aussi un choix d'actionneurs (moteurs, leds ...) et de senseurs (capteurs thermiques, photo-électriques ...)
- pour plus de renseignements contactez : SwitchSoft, Dept AC82, 26 Ridgeway, Darlington, Co.Durham DL3 OSF, Angleterre.

Bon joyeux Noël et bonne année à tous (oui, je sais c'est un cliché...). On se retrouve en 1993. ■

Dariusz Niewiadomski-Tabet



ELEMENTAIRE,

La méthode qui est sans doute la plus utilisée pour concevoir des images de synthèse est le ray-tracing. Nous allons nous initier à cette méthode en voyant les bases théoriques nécessaires à la conception d'un petit ray-tracer.

Il faut remonter jusqu'en 1968 pour trouver les origines du ray-tracing (ou encore "lancé de rayon", ou "tracé de rayon" dans notre langue nationale). On la doit à A. Appel, qui l'utilisa alors pour un programme de CAO-DAO. Mais les ordinateurs de l'époque n'offraient pas une puissance suffisante pour que cette technique, gourmande en calcul, puisse être couramment utilisée. Ainsi, il fallut attendre les années 80 pour la voir ressurgir comme LA méthode de calcul d'images de synthèse.

Le principe du ray-tracing est extrêmement brutal, alors que d'habitude on affiche les objets les uns après les autres, ici, ce sont les pixels qui sont traités successivement : pour chacun d'entre eux, on va déterminer par calcul quelle est sa couleur. La figure 1 montre le principe de base. On imagine que l'écran du moniteur est une "fenêtre" ouverte sur la scène que l'on désire afficher. Ensuite, en considérant que l'observateur est placé devant cette fenêtre-écran, on associe à chaque point de l'écran un rayon, qui passe par l'oeil et le pixel considéré. En remontant le long de ce rayon, et en déterminant quel est le premier objet rencontré, on va pouvoir déterminer quelle est la couleur du pixel.
En pratique, cela se fait de manière très simple. Il suffit de représenter la scène en mémoire sous forme de n objets, puis de passer en revue tous les pixels de l'écran. Pour chacun d'entre eux on considère le rayon qui lui est associé, et on peut ensuite trouver quel est l'objet qu'il rencontre en les passant tous en revue, et ainsi avoir directement la bonne couleur.

Les avantages du ray-tracing sont multiples. Rapidement, on peut dire que cela permet d'avoir des intersections de volumes quelconques (comme avec le z-buffer, voyez donc la figure 4), des effets de lumière (on sait où l'objet est rencontré par le rayon, et donc comment la surface est orientée vers les lampes, figures 5, 6 et 7), des reflets (il suffit de réfléchir le rayon sur les miroirs, figures 3 et 4), des effets de transparence (il suffit de dupliquer le rayon en deux, et d'en considérer un refracté et un réfléchi), des textures (on peut facilement faire varier la couleur sur un objet pour lui donner une apparence de bois ou de papier à fleurs), et enfin le ray-tracing permet de faire de l'anti-aliasing facilement (reportez-vous à l'article du numéro pour plus de détails).
Par contre, il y a UN défaut (enfin bon, pas qu'un, mais l'un d'entre eux l'emporte sur les autres de plusieurs longueurs), c'est le temps de calcul. Car il n'y a pas besoin d'être un programmeur hors pair pour se douter qu'un calcul de test de collisions sur plusieurs objets que l'on réitère pour TOUS les pixels de l'écran demande un temps de calcul gigantesque. Par exemple, une image en 320*256 points demande 81 920 fois le test de collision entre un rayon et la scène. Si ce test demande une seconde, votre image demandera, elle, 22 heures de calculs.

Nous allons en plusieurs articles étudier en détail les quelques routines centrales d'un ray-tracer. Les images qui illustrent ces explications ont été calculées avec un petit ray-tracer écrit en MODULA 2, spécialement pour l'occasion. Nous allons donc voir précisément comment fonctionnent les routines de tests de collisions, ainsi que les routines de reflets, d'éclairages, etc...

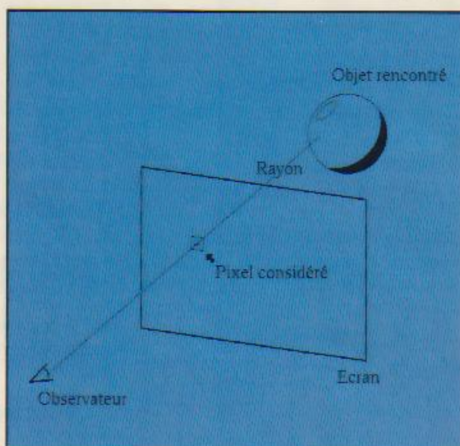


Figure 1 : fonctionnement du ray-tracer

LE FONCTIONNEMENT

Revenons-en au principe général de fonctionnement. L'idée est donc de balayer tous les pixels, de déterminer le rayon qui corespond à chacun d'entre eux, puis de tester l'intersection avec les objets de la scène. Le premier problème est donc de trouver une manière de représenter les objets en mémoire.
Là, plusieurs possibilités vous sont offertes. On peut préférer les polygones (ou plus précisément les polyèdres, c'est-à-dire des volumes à facettes), ou bien les surfaces courbes approchées avec des surfaces de Bézier, ... Personnellement, j'ai opté pour une méthode qui est à mon sens la plus simple : mes objets sont définis comme des intersections de quadriques (il se trouve d'ailleurs que des ray-tracers tels que DKB Tracer utilisent cette même technique). Ne paniquez pas, nous allons voir ce qu'est une quadrique.

D'un point de vue mathématique, on peut définir un objet de l'espace comme l'ensemble des points de coordonnées (x, y, z) tels que f(x, y, z)>=0 où la fonction f est

MON CHER WATSON

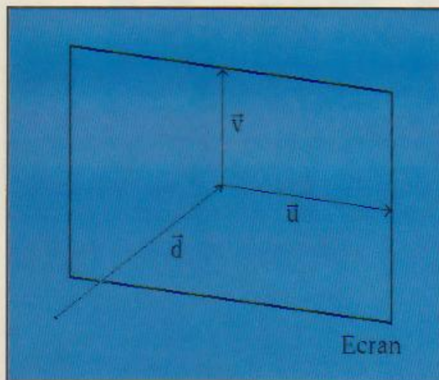


Figure 2 : calcul du vecteur vision

une fonction quelconque à trois variables. On peut ainsi définir une boule en prenant :

```
f(x, y, z) = R^2 - (x-x0)^2 -
(y-y0)^2 - (z-z0)^2
```

On vérifie facilement que l'ensemble de points tels que f(x, y, z)>=0 est bien l'ensemble des points situés à une distance inférieure à R du point (x0, y0, z0).

De même, un demi-espace peut être défini avec :

```
f(x, y, z) = a*x + b*y + c*z + d
```

Je ne vais pas m'étendre longtemps là-dessus, mais l'ensemble des points (x, y, z) tels que f(x, y, z)>=0 EST BIEN le demi-espace limité par le plan d'équation a*x + b*y + c*z = -d.

Pour en revenir à notre sujet, une quadrique est une surface de l'espace définie par une équation du type :

```
a*x^2 + b*y^2 + c*z^2 + d*x*y
+ e*x*z + f*y*z + g*x + h*y +
i*z + h = 0
```

C'est-à-dire comme l'ensemble des points (x, y, z) dont les coordonnées annulent un polynome à trois variables du second degré. Cette famille de surfaces englobe en particulier, comme je le disais dans le précédent article, les sphères, les hyperboloïdes, les plans, etc. On peut considérer des volumes (au lieu de surface), en reprenant une expression du type f(x, y, z)>=0 où f est une équation de quadrique. On aura ainsi une manière simple de représenter des objets assez complexes tels que les boules, les cylindres, les demi-espaces, les ellipsoïdes, etc. Vous

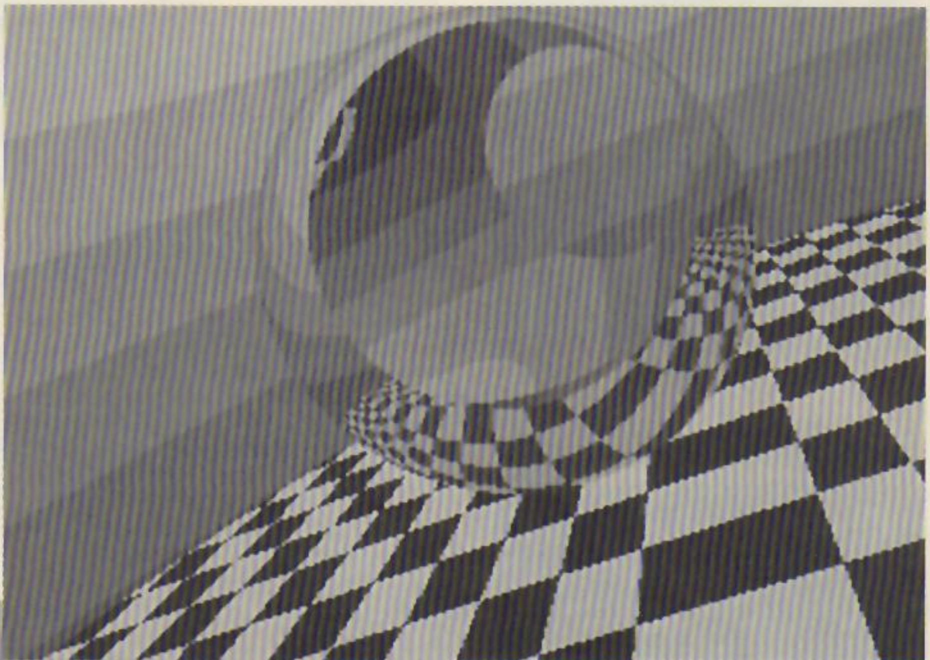


Figure 4 : intersection d'une sphère et d'un cylindre négatif

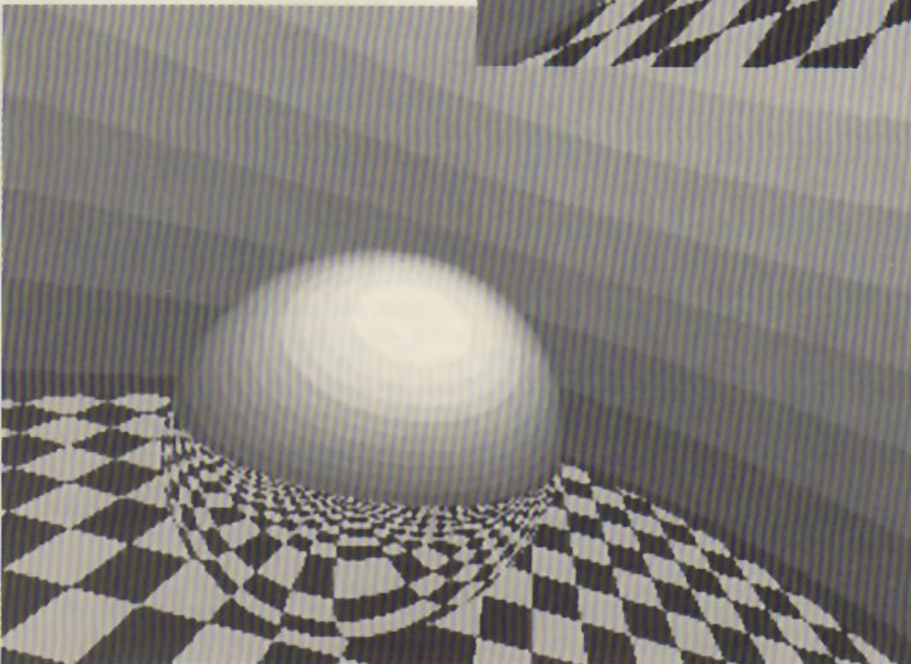


Figure 3 : simple sphère réfléchissante

pourrez noter sur les photos qu'on peut effectivement faire beaucoup de choses avec cette méthode. La structure tubulaire est définie comme une réunion de 12 tubes, chacun étant l'intersection d'un tube infini (type x^2+y^2<=r^2) et d'une "tranche" d'espace (type z^2<=R^2). Cela fait donc 12 intersections de 2 quadriques.

Pour notre ray-tracer, nous allons considérer les volumes qui sont intersections de n quadriques ; cela permettra d'avoir des courbes esthétiques sans passer par un arsenal dérivé du lissage de Bézier.

On peut se demander pour quelle raison je me suis porté sur un tel choix. En fait, cela n'est pas innocent. N'oublions pas que le but est finalement de trouver des intersections entre un rayon (c'est-à-dire une demi-droite) et les volumes. Pour



Figure 5 : sphère illuminée par deux lampes

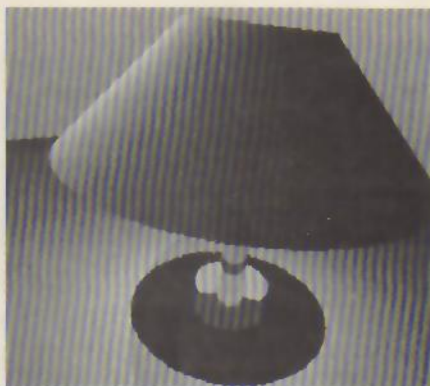


Figure 6 : lampe de chevet



Figure 7 : structure tubulaire éclairée par deux lampes

cela, il suffit de chercher les intersections entre les rayons et la surface des volumes. Or, l'équation d'une quadrique est un polynome P[x, y, z] à trois variables et du second degré (c'est le second degré qui est important). Si on représente la demi-droite du "rayon" sous la forme paramétrée en t :

```
x = x0 + t*alpha
y = y0 + t*beta
z = z0 + t*gamma
```

Chercher l'intersection avec une quadrique P[x, y, z]=0 revient à chercher un t tel que l'on ait P[x0+alpha*t, y0+beta*t, z0+gamma*t]=0, ce qui est un polynome du second degré en t. On a donc ramené le difficle problème du calcul de l'intersection à une simple résolution de polynome du second degré (problème que l'on sait résoudre dès la seconde ! même avec les programmes actuels en mathématiques...).

Le problème est un tout petit peu compliqué par le fait que nos volumes sont une intersection de quadriques, mais cela se résoud de manière algorithmique sans problème : supposons que notre volume soit l'intersection des quadriques Q1 à Qn, et que nous voulions connaître l'intersection avec le rayon R. Nous allons regarder pour chaque i les points d'intersection entre Qi et R, et s'il y en a, on vérifiera qu'ils appartiennent bien aux autres quadriques (c'est-à-dire les Qj pour j différents de i). Ensuite, nous nous occuperons du point le plus proche de l'observateur, c'est lui qui nous intéresse.

Notons que le choix du second degré est, je l'avoue, en partie dû à mon immense paresse (du calme, le source du ray-tracer fait quand même plus de 1 200 lignes !). Car on sait trouver les racines de polynomes du troisième, voir du quatrième degré (bien que pour ce dernier, les formules aient de quoi faire dresser les cheveux sur la tête du taupin le mieux entraîné). On aurait donc pu accepter des volumes définis par une inégalité polynomiale du quatrième degré (remarquez qu'il faut alors un nombre conséquent de cœfficients).

L'ASPECT PRATIQUE

Donc, venons-en à l'aspect pratique du problème. La première routine que nous allons détailler s'occupe du balayage central, celui qui calcule le rayon de vision associé à chaque pixel. Ici encore, j'ai opté pour la simplicité. Ma méthode est la suivante : je considère une base de trois vecteurs qui représentent respectivement la direction du regard, le bord inférieur de l'image et le bord droit de l'image. En appelant d, u et v ces trois vecteurs (figure 2), les rayons auront donc les directions d-u-v pour le pixel haut-gauche, d+u-v pour le haut-droit, d+u+v pour le bas-droit et d-u+v pour le bas-gauche. Pour les autres pixels, il suffira de repartir linéairement pour les autres pixels. Voici la routine centrale du ray-tracer qui gère ce balayage et la sauvegrade de l'image (cette routine est écrite en MODULA 2, langage très proche du pascal) :

```
FOR xpixel:=-LargeurVue TO LargeurVue-1 DO
  FOR ypixel:=-HauteurVue TO HauteurVue-1 DO
    x:=REAL(xpixel)/REAL(LargeurVue);
    y:=REAL(ypixel)/REAL(HauteurVue);
    WITH Observateur DO
      Regard[0]:=Direction[0]+BordHorizontal
[0]*x+BordVertical[0]*y ;
      Regard[1]:=Direction[1]+ BordHorizontal
[1] *x+B ordVertical[1]*y;
      Regard[2]:=Direction[2]+BordHorizontal
[2]*x+BordVertical[2]*y;
  END;
    Couleur:=CouleurRayon(Observateur, Scene);
    SauveScalaire(FichierSortie, Couleur);
  END;
END;
```

Vous l'aurez compris, les variables Direction, BordHorizontal et BordVertical contiennent respectivement les vecteurs d, u et v. Les constantes LargeurVue et HauteurVue représentent la demi-largeur et la demi-hauteur de l'image. La routine CouleurRayon() est évidemment la routine centrale du programme, celle que nous détaillerons plus tard. La variable Scene contient la scène (elle contient en fait trois pointeurs sur des listes chaînées d'objets et de lampes, nous étudierons cela en détail la prochaine fois en abordant les types de variables utilisées pour mémoriser la scène). La variable observateur est du type OBSERVATEUR qui est défini de la manière suivante :

```
OBSERVATEUR= RECORD
       Position: VECTEUR;
       Regard: VECTEUR;
END;
```

Vous l'aurez compris, les champs Position et Regard définissent respectivement l'endroit où se trouve l'observateur dans l'espace et sa direction de vision. A noter que le type VECTEUR est simplement défini comme une ARRAY[0..2] OF SCALAIRE, où le type SCALAIRE est simplement un REAL (cette utilisation d'un type SCALAIRE permettra éventuellement d'utiliser des types de réels étendus à la place du type REAL d'origine).
Nous verrons dans les prochains articles d'une part la gestion de la scène (en particulier la création et la destruction d'objets), et d'autre part les routines centrales de calculs, qui déterminent les intersections, ainsi que les reflets ou bien les éclairements des volumes en fonction de la position des lampes. ■

François Fleuret

L'AMIGA, TOUT L'AMIGA, RIEN QUE L'AMIGA.

MAD 42, rue Lamartine. 75009 PARIS. Tél.: 48 78 11 65 M° :NOTRE DAME DE LORETTE - CADET

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

INFOGRAPHIE

SCANER ES300C	NC	DPAINT IV	890
MEDIA STATION	1690	DIGI-PAINT 3 Fr	895
PAINTJET COULEUR	9590	PRO DRAW 2.0	1190
DG 40	1620	3D TOOLS	690
F. FIXER + Multisync	5990	3 D PROFESSIONAL 2.0	3900
MONITEUR A 1084S	2500	VISTA PRO 2	950
GVP COMBO 340 4Mo RAM	7990	ART DEPART PRO 2	1690
GVP COMBO 350 4 Mo RAM	12990	INTERCHANGE	420
ZEUSS 33 Mhz 4Mo SCSI	18700	CGFONTS	1390
MERCURY 040-3000	14500	KARAFONTS	590
GVP F40	13990	MASTERPIECE FONTS	1790

P.A.O.

EXCELLENCE Fr 3.0	1290	CLIP ARTS	595
PPAGE 3.0 Pdraw 3.0 US	1990	PAGE SETTER II	690
GOLDDiskTYPE	590	VIDEO FONTS	690

A600 -20 unité centrale et disque dur 20 Mo	3990F
A600 -20 + écran couleur	5490F
CDTV avec telecommande infra-rouge	2990F
AMIGA 1200 Disque Dur 40 Mo	5290F

AMIGA 1200 3790F

Equipé 68ECO20 à 14 Mhz et 2Mo Ram. Système 3.0 avec version francisée du Workbench. Emplacement pour disque dur IDE. AA chips et permettant l'accès au HAM8. Accès 32 bits à la mémoire système et à la mémoire vidéo. Tous les modes Amiga en 256 couleurs parmi 16 millions

VIDEO

MSP800	17200	PRO TITLER	990
GST GOLD SPF (Y-C)	5680	WIPE MASTER	790
GST GOLD AS ecamF	4590	BROADCAST TITLER 2 Fr	1990
GST GOLD PRO (Y-C)	7600	BROADCAST TITLER 2 SHR	2990
GST 40	2340	FONT PACK 1 & 2	890
DIGIGOLD PRO	3030	IMAGE MASTER	1800
VIDEO PILOT V 330	9950	VIDEO DIRECTOR	1490
G-LOCK GVP	3990	SCALA Vidéo Titler	690
MT PRO	4480	SCALA Vidéo Studio	1990
OPAL VISION	7890	DPAINT IV	890
DCTV	3990	MEDIA STATION	1690
DCTV RVB	5990	CALLIGARI 2	2990
RAMBRANDT 24BITS	NC	IMAGINE 2	2790
GVP VISION 24	19000	SUMMAGRAPHICS TABLETTE	5680

AMIGA3000 - 25Mhz--50Mo 15400 F TTC

AMIGA 3000 TOWER / 25 Mhz / 100 Mo 30500 F TTC

AMIGA2000 /KICKSTART2.04 5790 F TTC

CARTE 68040 POUR A2000 + Image Master 19500 F TTC

GOLDEN GATE VORTEX 386 SX25 3990 F

AMIGA 4000 / 25 Mhz / 50 Mo 17500 F TTC

Prix de fêtes

Extension 1 Mo Chip pour A600	690
HCD + GVP QUANTUM ELS 42	3290
MEGACHIP AVEC AGNUS	1990
MULTISTART	550
AMIGA 600	**1990**

MUSIQUE

Tous les jours de 9 h 30 à 19 h 00
Portes ouvertes à la musique-midi, démo non-stop

MIDI GOLD INSIDER	990	SOUND MASTER	1790
MIDI CONNECTOR	525	X-OR (Editeur Synthés)	2650
BARS&PIPES Français	1850	MIDI/SMPTE PHANTOM	2700
BARS&PIPES Pro	3200	DSS GVP	890
Modules BARS&PIPES	435	SUPER JAM	1210
Deluxe Music Cons. Set	1090	*CARTES DE DIGITALISATION :*	
EXPANDER SAM XR	2190	SUNRIZE AD/10-12 Bits	5580
MUSIC X	1290	XANADU ADC 16 Bits	NC

ProBoard + ProNet 8180 F

DEVELOPPEMENT

SAS/LATTICE 6.	2990	AMOS 3D	375
LATTICE C++	2790	AMOS (Fr)	525
DEVPAC 3	790	DOS - 2 - DOS	390
AREXX	379	ROM DEVICES 2.0	450
QUARTERBACK + TOOLS	790	LIBRARIES MANUAL	490
KIT 2.0	750	AUTODOCS 2.0	490
AZTEC C	2430	HARDWARE MANUAL 2.0	390
AMOS COMPILER	325	DISKMASTER 2	420

SYQUEST 88 Mo 5690 F

GVP A530 TURBO 5990 F

BON DE COMMANDE

à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM :..

ADRESSE :..

....

....

Je désire commander l'un des produits suivants :

....au prix de :...................... F

....au prix de :...................... F

Pour un total de .... F

que je règle par

❑ chèque ci-joint

❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration

Signature :

CR1292

Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock



MAKEDI

Notre découverte du CLI continue de plus belle, avec deux des commandes les plus importantes de ce monde mystérieux : MAKEDIR et RENAME.

Parmi les opérations qui permettent de structurer efficacement vos mémoires de masse, la création de "directories" est essentielle. Il est en effet inconcevable de travailler sur des disques durs de grande capacité, ou même sur des disquettes sans utiliser une hiérarchisation qui clarifie la gestion des données à tous les niveaux.

Nous allons donc nous occuper aujourd'hui des très fameuses commandes MAKEDIR et RENAME.

Comme nous l'avons vu dans l'un de nos premiers articles, une unité de mémoire de masse peut être sous-divisée en zones, que l'on appelle "directory" (ou "dossier" dans notre langue hexagonale). Ces zones de subdivision se comportent à leur tour comme des mémoires de masse à part entière. La commande Makedir permet, justement, de créer de tels directories.
Cette fonction est très simple d'utilisation et pratiquement sans danger. En d'autres termes, vous pouvez compter sur elle, n'hésitez pas à en user et à en abuser ! Sa syntaxe est à l'image de la simplicité de son fonctionnement. Contrairement aux commandes LIST ou DIR, ce petit programme de 768 octets ne possède pas d'option. Sa seule tâche est de créer un dossier dont le nom lui est fourni comme paramètre. Pour en étudier le fonctionnement nous allons analyser un exemple d'utilisation.

Il arrive souvent que nous ayons à stocker sur disquette des données qui n'ont aucun rapport entre elles soit de part leur nature (images, sons, sources, génome du Basset à poil court...) soit de part les sujets auxquels elles se rapportent (agenda, programmes, oeuvres complètes de Yuri T. Struchkov entre 1981 et 1990...). Dans ce cas, le plus simple est de diviser la mémoire de masse en deux zones en créant deux dossiers. Pour ce faire, après avoir inséré une disquette vierge dans votre lecteur df0:, il suffit de taper :

```
MAKEDIR df0:Struchkov
```

puis

```
MAKEDIR df0:Basset
```

Il est alors possible de vérifier la présence des deux dossiers grâce à la bien connue commande DIR que nous avons longuement détaillée dans un de nos précédents articles ici-même, souvenez-vous !

```
DIR df0:
```

Renvoie immédiatement (si vous avez un disque dur sinon il va falloir patienter un peu plus longtemps) :

```
Basset (dir)
Struchkov (dir)
```

On peut ensuite vérifier que les deux dossiers sont bien vides :

```
DIR df0:Struchkov
```

ne renvoie aucun nom de fichier ni de dossier. Une fois ce petit travail exécuté, on peut remplir nos dossiers avec de nouveaux fichiers (par exemple sauvés à partir d'un éditeur de texte ou d'un utilitaire quelconque), avec des fichiers copiés d'un autre dossier ou encore parfaire notre partition de la mémoire de masse par de nouvelles créations de dossiers.

Divisons notre cher Basset en deux de façon à placer des fichiers d'images couleur et noir et blanc :

```
MAKEDIRdf0:Basset/ImagesCouleur
```

Avec cette seule commande, on vient de créer un sous-directory dans Basset, ce qui permet de stocker des données dans

```
df0:Basset
```

et dans

```
df0:Basset/ImagesCouleur
```

Mais un répartition de données n'est pas très esthétique. On préfère souvent avoir une certaine "uniformité" dans le classement des informations. Dans l'exemple précédent, on ne voit pas pourquoi certaines images seraient stockées à un niveau de profondeur de plus que les autres. Pour remédier à cela, il faut évidemment ouvrir un nouveau dossier nommé

```
df0:Basset/NoirEtBlanc.
```

Une telle organisation, en pratique, n'est pas toujours respectée mais cela répond en général à des contraintes de programmation ou d'utilisation. Quiconque a déjà eu entre les mains des disquettes du célèbre Fred Fish a pu remarquer la remarquable unité dans la répartition de ses fichiers dans des dossiers. Au premier niveau, on trouve les dossiers contenant chacun une application. Hors des dossiers sont placés des fichiers permettant d'utiliser ce qui est contenu plus loin dans l'arborescence (fichiers .INFO, ReadMe...). Chaque application est en général composée d'un programme et de différentes données. Les codes sources lorsqu'ils sont fournis sont en général regroupés dans un dossier donc à un niveau de plus. Il en est de même pour les données utiles au programme. On en arrive donc à une structure ressemblant à la suivante :

```
Sources        (dir)
Donnees        (dir)
Programme
Programme.info
Sources.info
Donnees.info
```

De cette façon, le programme est directement accessible et les types de données sont séparés de façon simple à comprendre.
Avant de conclure, il faut parler d'une limitation de cette commande qui ne vous causera aucun inconvénient grâce à l'utilisation d'une commande que nous verrons dans un de nos prochains articles. En effet, MAKEDIR est incapable de créer plusieurs dossiers simultanément. On ne peut pas par exemple ouvrir directement df0:Castor/ImageCouleur si le dossier Castor n'existe pas préalablement. On est contraint de taper les commandes suivantes :

```
MAKEDIR df0:Castor
MAKEDIR df0:Castor/ImageCouleur
```

Dans cet exemple, ce n'est pas très long, mais lorsqu'on veut accéder à des éléments situés plus loin dans la hiérarchie

R ET RENAME

on peut être amené à utiliser la commande CD (Change Directory) qui permet de simplifier le notation en désignant un nouveau point de départ dans l'arborescence :

```
MAKEDIR df0:Castor
CD df0:Castor
MAKEDIR ImageCouleur
MAKEDIR ImageNoirEtBlanc
```

Il est clair, au terme de cette desciption de l'utilisation de MAKEDIR qu'une bonne répartition des fichiers est liée à une bonne connaissance du type des informations manipulées ainsi que de leurs interactions au sein d'un programme. Cette opération, non seulement conditionne le bon fonctionnement ultérieur du système mais aussi sa bonne compréhension par une tierce personne.

La seconde fonction CLI à laquelle nous allons nous intéresser est sans conteste l'une des plus utilisée par ceux qui aiment avoir des mémoires de masse propres et bien rangées. RENAME permet de modifier le nom d'un fichier, et de transférer des fichiers d'un dossier à un autre. Fondamentalement, comme son nom l'indique, RENAME est destinée à changer le nom des fichiers. Ainsi, si vous voulez qu'un fichier "Images" qui se trouve en RAM: s'appelle dorénavant "Images2", il suffira d'utiliser le fantastique potentiel de RENAME en tapant sous votre SHELL préféré :

```
RENAME RAM:Images RAM:Images2
```

Vous pourrez ensuite vous assurer que cela a fonctionné en faisant un DIR RAM: Pour les puristes, notons simplement que la syntaxe "complète" de RENAME serait plutôt: RENAME FROM RAM:Images TO RAM:Images2.

RENAME permet aussi de modifier le nom d'un dossier, cela de la même manière qu'un fichier, la syntaxe est en tout point identique. Mais si nous nous intéressons à RENAME en même temps qu'à MAKEDIR c'est parce que RENAME permet de transférer un fichier d'un dossier à un autre sans le copier puis le détruire. Imaginons que vous ayez deux dossiers: RAM:A et RAM:B, et que le premier contienne un fichier Images. Avec des commandes que nous n'avons pas encore passées en revue, il est possible de copier le fichier à l'endroit où on veut le mettre, puis de le détuire à l'endroit où il était (en utilisant respectivement les commandes COPY et DELETE). Mais vous en conviendrez, il y a quelque chose de paradoxal dans cette manipulation, puisque l'ordinateur va lire le fichier, le réécrire, puis le détuire. Tout cela va demander du temps alors qu'au bout du compte, on aura toujours la même information sur le disque. La bonne méthode est donc de déplacer le fichier, sans le lire ni l'écrire. Et cela, RENAME le permet. Si vous faites RENAME RAM:A/Images RAM:B/Images, vous aurez transféré "Images" de RAM:A dans RAM:B, cela sans que l'ordinateur ait eu besoin de le lire et de l'écrire en entier : la manipulation n'aura agit que sur les informations qui précisent (en interne) à l'ordinateur l'endroit où se trouve le fichier.

Les limitations de cette méthode découlent immédiatement de ce que nous venons de dire. Comme au cours de cette opération, il n'y a pas lecture du fichier, il est indispensable que le device d'origine et le device destination soit le même. ■

Eric Brunet & François Fleuret.



BUREAUTIQUE

LE SALAIRE

Calculs et graphiques sont les deux mamelles du tableur ! Voyons donc comment interpréter les nombres avec de fastueuses courbes...

Pour appeler un graphique, il convient de sélectionner, sous la forme d'une zone, les nombres que l'on souhaite. Les intitulés ne sont généralement pas sélectionnés car ils servent pour la légende. On choisit ensuite dans le menu déroulant l'option "graphiques/..."

COURBE D'UNE FONCTION

C'est l'option "graphiques/X-Y". Les valeurs de la fonction doivent être déjà calculées dans 2 lignes (ou 2 colonnes) comportant respectivement la variable X et la fonction f(X).
Dans l'exemple du mois précédent, la fonction choisie était COS(X) pour X variant de 0 à 2*PI.

Valeurs de X (tous les 0,3 radians) : de B2 à V2.
Valeurs de COS(X) : de B3 à V3.

Pour sélectionner la zone de valeurs : cliquez sur B2, maintenez le bouton enfoncé et déplacez la souris vers la droite jusqu'à V3, relâchez (le scrolling de l'écran est automatique). Choisissez alors l'option "graphiques/X-Y" pour voir la courbe classique du COSINUS (voir figure 1).

La fenêtre contenant cette courbe peut être modifiée en taille comme les fenêtres "intuition" : cliquez sur le gadget inférieur droit et déplacez-le en maintenant enfoncé le bouton de la souris. Particularité intéressante : si vous maintenez le bouton gauche enfoncé en suivant le graphique, les coordonnées des points du graphique sont affichées à la place de la ligne menu (tout en haut de l'écran). Cet affichage peut être utile pour savoir quand la fonction s'annule...
Pour quitter le graphique, cliquez dans le carré de fermeture en haut à gauche.

La deuxième ligne étant calculée à partir de la première ligne, rien ne vous empêche de choisir une autre fonction.
Exemple : f(X)=2*COS(X)-3*SIN(X) ou f(X)= 3*X-4/(X+1)

Il convient d'éviter les valeurs singulières de X causant une asymptote verticale (division par zéro), ce qui peut être fait en choisissant bien l'intervalle entre 2 valeurs de X.

REPRESENTATION D'UN BUDGET

Les graphiques permettent de visualiser les évolutions ou les pourcentages. Reprenons l'exemple du mois précédent qui comportait différentes rubriques (IMPOTS en ligne 2, VOITURE en ligne 3, etc.) sur différents mois (JANVIER en col-B, FEVRIER en col-C, etc.).

Pour voir comment évoluent les dépenses d'une rubrique au fil des mois : sélectionnez la zone B2:D2 (3 premiers mois), puis l'option "graphiques/ligne". Il est possible de cumuler plusieurs rubriques sur le même dessin pour les comparer, en sélectionnant une zone de plusieurs lignes : B3:D4 par exemple (voir figure 2).

Le graphique peut prendre une tournure imprévue si le nombre de lignes de la zone dépasse le nombre de colonnes car Maxiplan déduit l'orientation du graphique en comparant ces deux valeurs. On peut toutefois le forcer en prenant l'option "CTRL graphiques/spécifier..." située dans le menu déroulant de la FENETRE GRAPHIQUE. Il apparaît alors un requester "paramètres de graphique" comportant deux gadgets "LIG" et "COL" qui déterminent l'orientation du graphique : essayez-les !

On peut aussi visualiser les dépenses en pourcentages pour un mois donné. Avec le même budget, sélectionnez la zone B2:B6 (dépenses de janvier) et prenez l'option 'Graphiques/Fromage' (voir figure 3).

Remarques :

- Dans la fenêtre du graphique, l'option "CTRL graphiques/spécifier..." amène le requester déjà vu où l'on peut imposer 2 lignes de titre au dessin (titre1 et titre2).

- Dans la fenêtre du graphique, les options 'Type Graphique/Fromage 3D' ou 'Type Graphique/Barre' ou 'Type Graphique/Barre 3D' donnent une autre représentation des mêmes données.

LES LEGENDES

On peut fixer le titre d'un graphique (voir les remarques précédentes). Celui-ci ne sera plus numéroté, mais désigné par son titre (sous Maxiplan 4).

On peut fixer les étiquettes des axes avec l'option "CTRL Graphiques/spécifier..." et les gadgets "Etiq Axe X" et "Etiq Axe Y".

On peut également définir les légendes en haut à droite du graphique avec l'option

E DU TABLEUR (3)

"CTRL Graphiques/spécifier..." et les gadgets "Légende" et "Etiquette" du requester qui désignent la ligne ou la colonne où seront prises les légendes (suivant le type COL ou LIG). La valeur par défaut est A1 (1ère ligne et 1ère colonne).



Figure 1

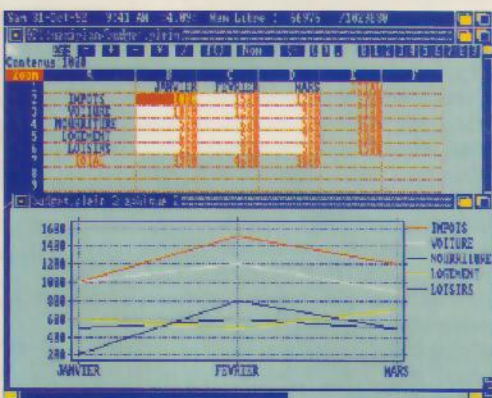


Figure 2

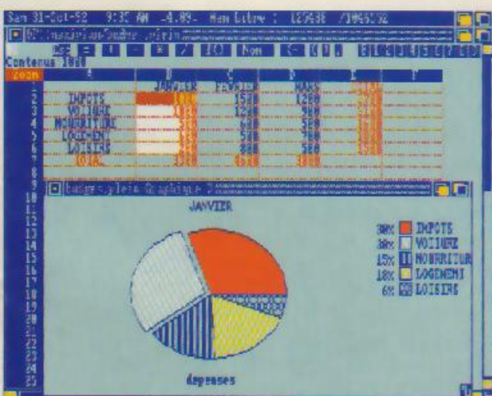


Figure 3

SAUVEGARDE

Tous les graphiques sont automatiquement sauvegardés lors de la sauvegarde du document et peuvent être revus avec l'option "graphiques/voir" du menu général.
Il est aussi possible de sauver un graphique sous forme de fichier IFF
(= dessin compatible avec d'autres programmes), ce qui permet de l'imprimer avec un autre utilitaire, de le corriger avec DPAINT, etc. Pour cela, prenez l'option "CTRL Graphique/Capturer..." et choisissez le nom de l'image à sauvegarder.

FONCTIONS SPECIALES

Dans beaucoup de graphiques, on peut voir numériquement les données représentées en les pointant à la souris et en maintenant le bouton gauche enfoncé : coordonnées d'un point en "X-Y", valeur d'une rubrique en "Barre", valeur d'un pourcentage en "Fromage", etc.

On peut aussi modifier les données représentées ET définies dans la page de calcul (graphiques en "Barre" et en "Ligne"). Pour cela, pointez la barre (le point) à modifier, maintenez le bouton ALT-gauche enfoncé, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez la souris, puis relâchez. Le graphique est ajusté ET la cellule correspondante est modifiée.

On peut détacher une portion d'un graphique "Fromage", pour cela : maintenir la touche "Ctrl" enfoncée et cliquer sur la portion à détacher (ce qui la met en évidence).

Dans les représentations 3D ("Fromage 3D" ou "Barre 3D"), on peut régler l'orientation de la perspective : maintenez enfoncée la touche SHIFT, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris, déplacez la souris et relâchez tout ...!

NOMBRE DE GRAPHIQUES

Les versions précédentes de Maxiplan ne permettaient que 8 graphiques, ce qui obligeait à effacer un graphique pour en faire un nouveau si 8 graphiques étaient déjà présents.

Maxiplan 4 peut mémoriser 50 graphiques (par leur numéro ou par leur titre).

QUELQUES OPTIONS DE MAXIPLAN 4 ...

Toutes les options qui suivent sont dans le menu déroulant de la fenêtre graphique uniquement.

- l'option "CTRL Graphiques/Ajouter du Texte..." permet d'écrire un commentaire de son cru à côté du dessin réalisé (une ligne à chaque fois). Il est préférable d'avoir auparavant choisi la couleur et le style (options "Couleur du Texte" et "Style du Texte", juste en-dessous). La commande "ajouter du texte" propose la liste des fontes connues pour choisir la fonte d'écriture, demande la ligne de texte à écrire, et il ne reste qu'à cliquer à l'endroit où l'on veut écrire. A noter que la touche "ESC" efface le texte sans douleur en cas d'erreur...

- les options "Options/Axe", "Options/Grille" et "Options/Graduation" permettent de donner plus ou moins de précision au graphique. Elles ne sont pas toujours disponibles, suivant le type de graphique.

- l'option "Options/Echelle/logarithmique" impose une graduation non régulière (basée sur les puissances de 10) utile pour des grandeurs qui évoluent très vite ou pour estimer le type de loi qui régit une distribution de valeurs statistiques (courbe de Gauss, loi Normale, loi Logarithmo-normale, etc.).

Les autres options sont à essayer. A noter que "dégragé" est sans doute une faute de frappe qu'il faut lire "dégradé".

C'est tout pour ce mois... La prochaine fois, quelques utilisations plus spécifiques : base de données et macro-commandes. ■

Denis Génot

LA COUV'

UN PERE NOEL A LA PLAGE



La méthode ayant fait des émules, c'est à nouveau à un jeune infographiste venu nous voir avec ses oeuvres sous le bras que nous avons confié la couverture de ce numéro. Rencontre avec cet Amigaphile iconoclaste qui nous offre un Père Noël à la plage.

Amiga Revue : quel a été ton parcours ?

Régis Rigal : j'ai commencé dans l'informatique avec un bon vieux Commodore 64 (programmation, musique, graphisme !), il y a 8 ans.
Je suis passé sur Amiga 500 il y a 5 ans, puis l'année dernière, sur un 3000, ce qui m'a permis de faire de l'infographie un peu plus sérieusement (mes débuts en image de synthèse datent du 500 avec Sculpt, 1 Mo de RAM, et sans disque dur...). Aujourd'hui, je possède un A3000 Unix, 6 Mo de RAM, 400 Mo de disque dur, et une carte graphique AVideo24. J'ai eu l'occasion de voir à peu près tous les softs de 3D sur l'Amiga, et côté utilisation, le successeur de Sculpt est, pour moi, Imagine.

AR : pourquoi Imagine et pas un autre logiciel ?

RR : j'ai acheté Caligari 2.0 il y a 10 mois, et je ne l'ai chargée qu'une fois (!). L'interface est géniale pour faire une démonstration devant des types qui ont des PCs, mais pour modéliser sérieusement c'est autre chose... (et pourtant j'ai la documentation !). Le seul point intéressant est la facilité d'utilisation du module d'animation.

AR : parlons de l'image de ce mois, pourquoi un Père Noël au bord de la plage ?

RR : cela m'a été suggéré par la rédaction. Pas de problème de symbolisme, j'ai repris l'image du Père Noël telle qu'on la conçoit généralement : grande barbe, manteau rouge, pompons blancs, et un bon tour de hanches ! J'ai ensuite rajouté à cela une petite plage avec tous ses accessoires.

AR : peux-tu nous donner quelques détails sur la création de cette image ?

RR : l'image a été realisée avec Imagine 2.0, avec lequel j'ai modélisé tous les objets sauf le dauphin qui provient de mes vieux fichiers Sculpt, importé à l'aide d'Interchange.
L'image est en 2048x1536 (soit 40 fois plus de points qu'en 320x256) et a mis (que tous ceux qui ont un 500 avec un 68000 et qui veulent faire de la synthèse tournent la page !)... 52 heures et 15 minutes !
Vu le nombre d'objets, et donc la précision des détails, une aussi haute résolution était nécessaire (l'étiquette de la bouteille de champagne n'est quand même toujours pas lisible !).
Le fichier en IFF 24 bits pèse 4.1 Mo. L'avantage d'Imagine est qu'il a pu calculer cette image avec (seulement) 6 Mo de RAM, ce qui aurait été impossible avec un soft comme Real qui demande un espace RAM énorme.

AR : qu'attends-tu du monde de l'Amiga ?

RR : j'attends avec impatience les premiers tests d'Alladin 2.0 (le retour de Draw4D Pro), qui semble être le "top". Et évidemment la baisse du prix des cartes 68040, qui coûtent aujourd'hui presque autant qu'un Amiga 4000 complet (cherchez l'erreur ...) !

AR : que fais-tu actuellement ?

RR : je suis étudiant, je prépare un DUT d'informatique à Paris XIII. Je dois d'ailleurs réaliser comme projet de fin d'année un programme de morphing. Toutes les personnes possédant des informations, ou mieux, des algorithmes peuvent me contacter. De même, si une société d'infographie accepte de m'accueillir en stage de fin d'année, qu'elle n'hésite pas !

Contactez-moi pour tout projet en images de synthèse fixes, ou animées.
Bonjour à Audrey, Gilles, Pierre-Michel, Cédric, et Alexandre !
Contact : Régis Rigal, 97, rue F. Bommelle, 95370 Montigny, Tel : 39.97.14.75. ■

BAB MICRO CENTER

BAB MICRO CENTER

7, rue de Coursic
64100 BAYONNE
Service VPC
59.59.39.65

DOMAINE PUBLIC AMIGA
OFFRE EXCEPTIONNELLE
7 FRANCS LE DISK*

* Voir offres spéciales ci-dessous

UNITES CENTRALES

AMIGA 600	1 990 F
AMIGA 600 (disque dur 20 Mo)	3 590 F
AMIGA 1200	3 750 F
AMIGA 1200 (disque dur 40 Mo)	5 550 F
AMIGA 1200 (disque dur 80 Mo)	6 550 F
AMIGA 3000/030-25-HD 100	16 590 F
AMIGA 3000-030-TOWER/25-100	19 890 F
AMIGA 3000-030-TOWER/25-200	23 590 F
AMIGA 3000-040-TOWER/25-100	30 800 F
AMIGA 3000-040-TOWER/25-200	34 300 F
AMIGA 4000/040-25-HD 40	21 890 F
AMIGA 4000/040-25-HD 120	22 890 F

CDTV / CD-ROM

CDTV avec télécommande infra-rouge	2 950 F
COMMODORE A570	2 450 F

DISQUES DURS A2000

GVP HCD + 80 Mo	3 690 F
GVP HCD + 120 Mo	4 390 F
SYQUEST EXT. 44 Mo (ss contrôleur)	2 750 F

DISQUES DURS A500/500+

GVP IMPACT HD 500 80	3 950 F
GVP IMPACT HD 500 80 + 2 Mo	4 550 F
GVP A530 TURBO 80 + 1 Mo	7 950 F
GVP A530 TURBO 80 + 4 Mo	8 950 F

CARTES ACCELERATRICES

IVS VECTOR A2000 (25 Mhz + SCSI)	5 450 F
IVS VECTOR A2000 + 4 Mo	7 450 F
GVP COMBO 325/1 Mo	5 650 F
GVP COMBO 340/4 Mo	7 950 F
GVP COMBO 350/4 Mo (68882+MMU)	12 950 F
GVP G-FORCE 040/33 4 MO A2000	17 950 F
GVP F40 68040 2 MO A3000	12 950 F
GVP COMBO-KIT 120 Mo SCSI	3 350 F

EXTENSIONS MEMOIRE

A500 512 Ko PC 505 sans horloge	240 F
A500 512 Ko PC 504 avec horloge	290 F
A500 1 Mo PC 503 + Pass-Thru	590 F
A500 1,5 Mo PC 502 (1 Mo CHIP)	990 F
A500 2 Mo/8 PC 800 Externe	1 280 F
A500 BASEBOARD 2Mo / 6Mo	1 340 F
A500+ BASEBOARD 1 Mo	520 F
A600 BASEBOARD 1Mo + horloge	590 F

LECTEURS DE DISQUETTES

EXTERNE 3"1/2 PC 880	550 F
EXTERNE 3"1/2 PC 880-B (BLITZ)	710 F
INTERNE 3"1/2 A500	590 F

GENLOCKS

ROCGEN PAL	1 190 F
COMMODORE A2300	1 990 F
COMMODORE HOME VIDEO KIT	1 490 F
GVP G-LOCK	3 690 F
GST 40A PAL	2 340 F
GST 40A Y/C	2 530 F
GST A3000 PAL Y/C	2 280 F
GST GOLD ASF	4 430 F
GST GOLD PRO	7 600 F
VIDEOMASTER	9 950 F

DIGITALISATION

FILTRE ELECTRONIQUE DG 40	1 670 F
FILTRE DIGIGOLD PRO + CHROMA-K	3 030 F
DIGIVIEW MEDIA STATION	1 690 F

CARTES GRAPHIQUES

SPACE ART VD & FB 2001	14 890 F
A-VIDEO 12 BITS	2 390 F
A-VIDEO 24 BITS + AV-ANIM	3 890 F
D.C.T.V. PAL VF/CIS	3 990 F
D.C.T.V. RVB VF/CIS	5 990 F
OPAL-VISION	7 850 F
GVP IMPACT VISION (Composite)	18 490 F
A2000 COMMODORE A2320	1 990 F

CARTES EMULATION PC

GVP AT 500 16 MHZ	1 180 F

SCANNERS

POWERSCAN	1 390 F
POWERSCAN COULEUR *(NOUVEAU)*	2 950 F
GOLDEN IMAGE (avec Dpaint 3)	1 690 F
SHARP JX 100 COULEUR + DRIVER	3 950 F
EPSON GT 6000 + DRIVER	8 990 F

MONITEURS

COMMODORE 1085-S	1 590 F
COMMODORE 1084-S	2 450 F
COMMODORE 1960 MULTISYNC	3 990 F
TRUST 20-28 MULTISYNCHRO	2 950 F

ACCESSOIRES

CHANGE KICKSTART ELECTRONIQUE	390 F
CHANGE KICKSTART AMIGA 600	450 F
FILTRE ECRAN VERRE 14"	490 F
ALIMENTATION AMIGA 500	490 F
BOOT SELECTOR DF0/DF1	125 F
BOOT SELECTOR DF0/DF2	125 F
CABLE AMIGA A MINITEL	190 F
CABLE NULL-MODEM	150 F
CABLE PARALLELE-CENTRONICS	70 F
SWITCHER MOUSE/JOYSTICK	135 F
SOURIS OPTIQUE GOLDEN IMAGE	490 F
SOURIS OPTO-MECANIQUE G.IMAGE	249 F
KIT NETTOYAGE DISQUETTES 3"1/2	69 F
BOITE RANGEMENT POSSO 3"1/2	139 F

JOYSTICKS

KONIX NAVIGATOR	160 F
KONIX SPEEDKING AUTOFIRE	150 F
QUICKJOY TOPSTAR	290 F

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D PLUS	1 290 F
CITIZEN 224 D + KIT COULEUR	2 490 F
COMMODORE MPS 1270	1 290 F

GRAPHISME

CALLIGARI 2.0 VF	2 950 F
DELUXE PAINT 4.1 (VF/CIS)	850 F
CINEMORPH (GVP)	990 F
DIGIPAINT 3.0	590 F
DIGIVIEW-MEDIA STATION	1 690 F
IMAGINE 2.0 (Version américaine)	2 690 F
MORPH PLUS (WB 2.0 seulement)	1 590 F
REAL 3D LIGHT (VF)	990 F
REAL 3D PRO-TURBO (VF)	2 990 F
VISTA PRO 2 PAL	780 F
VOLUMM 4D JUNIOR	450 F

GRAPHISME 24 BITS

IMAGE MASTER	1 950 F
ART DEPARTMENT PRO JUNIOR	590 F
ART DEPARTMENT PRO 2.15	1 690 F

MULTIMEDIA

CAN-DO 1.6 PAL	995 F
SCALA VIDEO STUDIO (1.1 VF)	1 950 F
SCALA MULTIMEDIA 2.0	3 490 F

VIDEO ET TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER VF	690 F
BROADCAST TITLER 2.0 FRANCAIS	1 990 F
PRO-TITLER 2.01	990 F
VIDEO DIRECTOR (Pilot.scopes)	1 490 F

BUREAUTIQUE

EXCELLENCE 3.0 F *(PROMO)*	590 F
KINDWORDS 3.0 F	420 F
MAXIPLAN 4.0	550 F
PAGE SETTER 2.0 F	690 F
PAGE STREAM LIGHT	1 790 F
PROFESSIONAL CALC	1 390 F
PROPAGE 3.0 + PRODRAW 3.0	1 990 F
PROWRITE 3.3 + FLOW 3.0	890 F
SUPERBASE 4 (VA)	1 950 F

LOGICIELS DE MUSIQUE

DIGITAL SOUND STUDIO GVP	590 F
INTERFACE MIDI 2	390 F
SOUND TRAP III DIGITIZER	199 F
STEREO MASTER	390 F
TECHNO-SOUND TURBO	450 F

PROGRAMMATION

AMOS (VERSION FRANCAISE)	435 F
AMOS 3-D	370 F
AMOS COMPILATEUR	285 F
EASY-AMOS	475 F
HI-SOFT DEVPAC III	850 F
HIGH-SPEED PASCAL	1 690 F
LATTICE C 6.0	2 785 F

DIVERS

A-MAX II PLUS (Avec ROM 128 Ko)	4 490 F
COMPTE CHEQUE (Nvelle version)	270 F
DISCOSCOPIE PRO 3.0	370 F
DISK MASTER 2.0	390 F
DOS 2 DOS	390 F
GIGAMEM	790 F
QUARTERBACK 5.0 F + QB TOOLS	790 F

LIVRES

ROM KERNAL - DEVICES 2.0	390 F
ROM KERNAL - HARDWARE 2.0	390 F
ROM KERNAL - LIBRARIES 2.0	390 F
ROM KERNAL - INCLUDE & AUTODOCS	390 F
MAITRISER SCULPT-ANIMATE 4D	359 F

OFFRE SPECIALE N° 1

Pour les utilisateurs Amiga qui ne connaitraient pas encore le Service "Domaine Public" mis en place par BAB MICRO depuis 1988, nous vous proposons deux offres spéciales vous permettant de découvrir ce service de façon très avantageuse. La première offre est composée d'une dizaine des meilleurs jeux du Domaine Public disponibles pour l'Amiga, la seconde est une sélection d'utilitaires parmi ce qui se fait de mieux, vous recevrez également avec ces deux offres le catalogue gratuit sur disquette détaillant plus de 2500 disquettes en tous genres...

1111	THE WOODEN BALL	Jeu de foot futuriste, avec bonus, pouvoirs spéciaux...
1497	MEGABALL	Un des plus beaux casse-briques disponibles sur Amiga.
1671	MARBLE SLIDE	Jeu de reflexion et de rapidité, reconstituez un pipeline...
1763	DRAGON TILES 2.0	Un remake de Shangai, une réalisation remarquable !
2027	EQUALITY	Jeu de stratégie de TLK Games.
2086	E-TYPE	Reprise de l'arcade Astéroïds avec de nouvelles options.
2235	SUPER PACMAN 92	Pac-Man sur ecran géant, scrolling très fluide !
2087	TETREN	L'une des meilleures adaptations de Tetris sur Amiga, deux joueurs.
2307	DONKEY KONG	Clone du jeu autrefois très célèbre sur consoles !
2317	DR MARIO	Adaptation d'une nouvelle version de Tétris, très beau !

Tous ces jeux fonctionnent sur Amiga 500, Amiga 500 Plus et Amiga 600. Nous vous offrons de les commander, jusqu'au 31 décembre 1992 au prix de sept francs la disquette ! Soit le prix d'une disquette vièrge ! Vous recevrez en prime notre catalogue sur disquette !

OFFRE SPECIALE N° 2

Voici ici une sélection de super utilitaires extraits du Domaine Public, nous vous les proposons également exceptionnellement, afin de vous faire découvrir notre collection, au prix de sept francs la disquette, pour vos commandes passées avant le 31 décembre 1992.

2131	MULTIDOS	Gestion du DOS à la souris et de disquettes au format MS/DOS
2156	AGRAPH V 2.00	Présentation de données sous forme graphiques, histogrammes...
2186	FREEPAINT	Clone de Dpaint en Domaine Public !
2248	D-COPY V 2.00	Un excellent copieur très complet, parmi les meilleurs du genre.
2250	WBASE 1.3	Gestion de données très simple et conviviale.
2297	PICBASE	Gestion de vos fichiers graphiques IFF en planches miniatures.
2298	PC-TASK V 1.10	Version d'évaluation du meilleur émulateur PC entièrement soft
2299	AMI-CHECK V 2.00	Shareware vous permettant de gérer vos opérations bancaires
2308	CRUNCH-O-MATIC V 1.1	Le meilleur moyen de compresser vos données sur D7 ou HD
2309	DIRWORKS 1.62	Remplace l'Amiga-Dos par une interface souris conviviale.
2316	FILEMASTER V 2.1	Un autre clone de Diskmaster ou autre Directory Opus...

Tous ces utilitaires fonctionnent sur Amiga 500, Amiga 500 Plus et Amiga 600. Nous vous offrons de les commander, jusqu'au 31 décembre 1992 au prix de sept francs la disquette ! Soit le prix d'une disquette vièrge ! Vous recevrez en prime notre catalogue sur disquette !

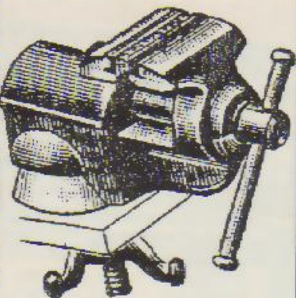
Les frais de port pour ces deux offres, sont ceux applicables aux logiciels, c'est-à-dire 35 F, quel que soit le nombre de produits commandés.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : BAB MICRO-CENTER - 7, RUE DE COURSIC - 64100 BAYONNE

ADRESSE				Désignation	Prix	Quantité	Montant
Nom/Prénom							
Adresse							
Code Postal/Ville							
REGLEMENT JOINT							
Mandat		Chèque					
C. Bleue		C. Aurore					
Carte bleue ou Carte Aurore (N° et date d'expiration)					Montant Total		
					Frais de port	Logiciels : 35 F Matériel : 70 F	
Signature					TOTAL A PAYER		

NOUVEAU !
Passez directement vos commandes par téléphone au 05.00.00.06
APPEL GRATUIT
Ligne réservée uniquement aux prises de commandes. Avec règlement CB.

PRIX DONNES A TITRE INDICATIF POUVANT ETRE MODIFIES SANS PREAVIS. TOUS LES PRIX INDIQUES SONT TTC.



LA BOITE A

Dans le second volet de cette application ARexx, nous allons étudier le listing permettant de transposer un texte écrit sous éditeur (qui contient par conséquent un retour chariot par ligne) en un texte formaté au paragraphe seulement.

Le programme commence par l'initialisation de quelques variables. La variable "ok" sert de condition de sortie à la boucle de la ligne suivante. "Taillemax" servira plus loin à définir la longueur de la ligne la plus longue du fichier original. "J" est une variable d'index courant, "nouvlong" est la variable qui définit la valeur de la ligne la plus longue dans le nouveau fichier à imprimer. Pour une imprimante permettant 132 caractères on peut mettre ce chiffre ou tout autre au gré de l'utilisateur et en fonction du matériel disponible. Nous avons arbitrairement choisi 120.

La boucle qui commence à la ligne 10 sert à charger le fichier dont elle demande le nom, vérifie son existence, et en son absence redemande le nom du fichier à traiter en manifestant une certaine impatience grâce à la variable "exact"!
Si le fichier existe, alors il est chargé dans un tableau nommé "ligne", à raison d'une ligne par indice (ligne 17) et en même temps la longueur de chaque nouvelle ligne est mesurée, comparée aux précédentes grâce à l'instruction MAX qui extrait le maximum d'une liste de nombres fournis en paramètres. Comme d'habitude le nombre de lignes du tableau est placé à l'indice 0 de ce tableau, ici "ligne.0". Le fichier lecture "lec" est ensuite refermé, ce qui n'est pas indispensable mais ne laisse pas traîner des fichiers ouverts inutilisés.

Le test d'une entrée éventuellement égale à X est, elle, indispensable pour régler le cas de la méconnaissance du libellé exact du nom de fichier. Sans cette possibilité de sortir du programme il n'y aurait pas d'autre moyen que de "rebooter" en cas de défaut sur l'existence, le nom et le chemin d'accès au fichier souhaité.

Vient ensuite une partie importante nommée "table de connexion" c'est la définition des relations entre losanges de l'organigramme. C'est ce que nous avons appelé précédemment : logique de test. A gauche du signe égal on trouve une variable tableau nommée "test.xxx" où "xxx" représente le contenu de la variable navette à l'entrée du test suivant. Ce test est décrit par le contenu de la chaîne placée à droite du signe égal. Dans le cas présent la chaîne contient une commande simple : "call zzz" où "zzz" est le sous-programme de test appelé. Cet exemple est simple mais on peut sans difficuté envisager des situations aussi compliquées qu'on le souhaite. On initialise ainsi toutes les lignes du tableau en listant tous les cas possibles repérés sur l'organigramme. On peut aussi remarquer que toute modification de la logique de test ne se répercute qu'ici et ne demande que de changer des lignes simples sans se poser la question d'écrire une bonne syntaxe d'enchaînements. Chaque modification de logique entraîne la modification, l'ajout ou le retrait de différentes lignes en conformité avec l'organigramme nouvellement défini. Il est difficile de trouver plus simple.

LE MOTEUR

Cette partie du programme est appelée moteur car c'est ici qu'est mise en action toute la machinerie de la programmation dynamique. La double boucle imbriquée suivante (ligne 57) a deux effets.
La première, la plus extérieure, passe en revue toute les lignes et les fournis en traitement à la boucle intérieure. Le premier "call" enclenche la série des tests qui seront effectués sur la ligne. Il appelle donc le sous-programme qui est représenté par le premier losange de la série de tests. Dans ce sous-programme, outre le test du contenu de la ligne on initialise une variable "testencours" qui restera valide jusqu'à l'exécution du dernier test sur cette ligne et qui "rendra la main" à la fin du dernier test.
Chaque sous-programme met à jour la variable "navette" en lui ajoutant le résultat de son test : O ou N. Dans la ligne suivante on trouvera la fameuse commande "interpret", dont l'expression intérieure normalise le tableau ; on rappelle que l'écriture "test.variable" n'est légale que si la valeur de substitution de "variable" est numérique. Or, ici, nous l'avons créée comme une chaîne. L'expression extérieure transforme la commande écrite sous forme de chaîne en commande réelle exécutable.
Nous venons de réaliser notre première programmation dynamique.
La dernière partie du programme principal est relative à l'impression du document reformé au moyen du logiciel argument de ces articles : APrf (par Denis Gounelle). APrf doit être actif en mode ARexx. Cette opération est naturellement effectuée à partir du présent programme (ligne 8).
On y trouve une conversion du tableau contenant les nouvelles lignes en un fichier sis en RAM: et nommé "nouveautext" qui pourra être traité par APrf. Lorsque le fichier "ecr" est refermé, les paramètres d'impression sont fournis à APrf par l'intermédiaire de son port ARexx dont l'adresse est "APrf_rexx" ; l'emploi des majuscules ou des minuscules fera l'objet d'une attention particulière, faute de quoi l'interpréteur ne retrouvera pas le port.
Le choix des modalités d'impression est

CLOUS AREXX (13)

dicté à APrf au moyen des divers paramètres dont la description est donnée dans la documentation accompagnant le programme. Ici nous avons choisi : -g5 -d120 -p58 qui provoqueront une marge à gauche de 5 caractères, une à droite de 120 caractères et une page de 58 lignes. Ces choix sont bien évidemment tout à fait arbitraires.

Le programme principal se termine ici par "exit", qui dans ce cas est indispensable puisqu'on va trouver à la suite tous les sous-programmes de traitements et de tests.

TEST lignevide
Ce test initialise la suite des tests à réaliser sur une ligne. La variable "testencours" est mise à 1 et ne sera remise à 0 qu'en fin de test. Le reste du sous-programme évalue les deux cas possibles : la ligne testée est vide, c'est un espace entre paragraphes par exemple, ou elle ne l'est pas et il faut aller plus loin. La variable "navette" prend ici sa première valeur "O" ou "N" selon le cas. La commande "return" redonne la main au moteur.

TEST TABulation OU ESPace tabouesp
Ce test s'intéresse au caractère de début, à gauche donc, de la ligne. Si c'est une tabulation ou simplement un espace c'est probablement un début de ligne. La variable "navette" est augmentée du résultat du test local.

TEST de CARractère de DEBbut PARticulier cardebpar
Il s'agit de détecter ici tout ce qui n'est pas majuscule, minuscule et chiffre. Ceci pour préserver les lignes décoratives par exemple. Dans le catalogue ASCII les lettres et les chiffres ne sont pas contigus, c'est pourquoi il faut effectuer des tests par blocs. Le mécanisme d'enrichissement de la variable "navette" est toujours le même.

TEST de CARactère de FIN PARticulier carfinpar
Ce test est similaire en forme et en but à cardebpar. Il s'intéresse au dernier caractère de droite dans la ligne sous test.

TEST du CARactère de FIN carfin
Ce test diffère du précédent en ce qu'il annonce vraisemblablement une fin de paragraphe. Le test porte donc sur les caractères de ponctuation qui ont été négligés dans le test précédent.

TEST de taille testaille
Ce test est le plus douteux de tous. Il suppose que, si la taille de la ligne est inférieure de 10 caractères à la taille maximum "taillemax" des lignes mesurées au début, la ligne est vraisemblablement une ligne isolée. La logique de ce test est en accord avec l'organigramme et n'est valable qu'à cet endroit.

TEST de LIGNe EN COURS lignencours
Ce test permet de prendre une décision en fonction de l'état antérieur. Si une ligne dans le format nouveau est déjà en cours alors il faut ajouter celle-ci, sinon il faut débuter une nouvelle ligne.

Les différents tests proposés ne prétendent ni à l'exhaustivité ni même à un essai de perfection qui, l'un et l'autre, déborderaient largement du cadre de cet article. Chacun est libre de les modifier en fonction de ses expériences sur des textes divers. En particulier les tabulations dépendent de ce qui est mis en place dans l'Amiga et perturbent le traitement. Il faudrait mettre des valeurs connues pour pouvoir les traiter. La solution utilisant "compress" n'est qu'un pis-aller.

SOUS-PROGRAMMES D'EXECUTION

Ces sous-programmes correspondent aux quatre rectangles qui, dans l'organigramme, terminent les tests. Un tableau similaire à celui qui contient les lignes d'entrées est créé pour les lignes de sortie à reconstituer. Il s'agit de "nouvligne.j". A la différence du tableau d'entrée les lignes de celui-ci sont composées d'un assemblage des lignes du précédent qui pourraient composer un paragraphe selon les critères choisis.

Ligne vide : lignisole
Si la ligne source est évaluée vide elle est placée telle quelle dans une ligne unique de "nouvligne.j".

Début de ligne de sortie : débutligne
Lorsque la décision de créer une nouvelle ligne est prise, la ligne source est copiée dans le tableau "nouvligne" dans une ligne dotée d'un nouvel indice "j". Simultanément l'indicateur "lignencours" est mis à 1.

Ajouter une ligne source à la nouvelle ligne en cours : ajouter.
On accole simplement la nouvelle ligne à celle qui a été initialisée précédemment si les tests indiquent que c'est une ligne de continuation.

Fin de ligne : finligne
Lorsque la ligne source a été évaluée comme une fin de ligne elle est ajoutée à celle qui est en cours. Puis, la ligne en cours est close et le test en cours est clos, puisqu'il s'agit vraisemblablement d'une fin de paragraphe. Il faut maintenant formater le paragraphe ainsi obtenu en lignes nouvelles de la taille souhaitée. C'est pourquoi il est fait appel au sous-programme "formatligne".

Formatage des nouvelles lignes : formatligne
Il s'agit de mettre les lignes du tableau "nouvligne" à la longueur voulue et décrite au début du programme dans la variable : "nouvlong". Le problème à résoudre est celui de la coupure puisqu'on ne doit pas couper un mot n'importe où. En l'absence d'un dictionnaire de césure on choisit de limiter la nouvelle ligne au dermier mot entier contenu dans la longueur allouée. Le principe consiste à construire une chaîne de caractères, mot par mot, en mesurant sa taille par rapport à celle souhaitée. Lorsque la taille est dépassée c'est qu'il y a un mot de trop dans la nouvelle ligne. Il suffit alors d'en extraire une chaîne contenant un mot en moins. Il est nécessaire de diminuer alors la chaîne initiale de la longueur exacte de celle qui vient d'être extraite de façon à recommencer jusqu'à son épuisement.
On remarquera l'exploitation particulière de l'instruction "parse". L'analyse de la variable "nouvligne.j", momentanément transformée en "temporaire" est effectuée par position relative d'où le "1" au début qui positionne le marqueur et le "+position" qui marque la coupure. La variable sous "parse" est ainsi décomposée en deux morceaux dont le deuxième est la variable elle-même. C'est une façon élégante de réduire une ligne à analyser sans gérer explicitement les retraits.

CONCLUSION

L'excellent programme d'impression, APrf, nous a fourni l'occasion de réaliser un programme de traitement d'un genre nouveau dans lequel le comportement n'est pas figé. Bien entendu l'exemple choisi est primaire mais le principe est bien présent qui n'attend que d'être utilisé de plus ample façon et à d'autre fins. ■

François Gueugnon

```
/****************************/
/* FORMATLIGNE     */
/* F.GUEUGNON SEPT/92      */
/****************************/
ADDRESS COMMAND "RUN dh0:utilitaires/APrf -A -d122"
OK=0;taillemax=0;j=0;nouvlong=120; exact=' '
DO WHILE OK=0
SAY 'Donner le nom'exact'du fichier à traiter.'
PARSE UPPER PULL fichier
IF fichier = 'X' THEN EXIT
IF EXISTS(fichier) THEN DO
x=OPEN('lec',fichier,'R')
DO i=1 WHILE ~EOF('lec')
ligne.i=COMPRESS(STRIP(READLN('lec'),'B'),' ')
taillemax=MAX(taillemax,LENGTH(ligne.i))
END
ligne.0=i-1
OK=1
END
ELSE exact=' exact '
END
CLOSE('lec')
/*Table de connexion*/
test.O='CALL ligneisole'
test.N='CALL tabouesp'
test.NO='CALL cardebpar'
test.NN='CALL cardebpar'
test.NOO='CALL carfinpar'
test.NON='CALL carfin'
test.NNO='CALL carfinpar'
test.NNN='CALL carfin'
test.NOOO='CALL ligneisole'
test.NOON='CALL testaille'
test.NONO='CALL ligneisole'
test.NNOO='CALL ligneisole'
test.NNNO='CALL finligne'
test.NNON='CALL carfin'
test.NONN='CALL testaille'
test.NNNN='CALL lignecourante'
test.NOONO='CALL debligne'
test.NOONN='CALL ligneisole'
test.NNONO='CALL finligne'
test.NONNO='CALL debligne'
test.NNNNO='CALL ajouter'
test.NNONN='CALL debligne'
test.NONNN='CALL ligneisole'
test.NNNNN='CALL debligne'
test.NNONNO='CALL ajouter'
/* moteur */
navette=''
DO i=1 TO ligne.0
CALL lignevide
DO WHILE testencours=1
SAY 'Navette.'navette
INTERPRET INTERPRET test.navette
END
END
/* impression */
x=OPEN('ecr','RAM:nouveautext','W')
DO i=1 TO nouvligne.0
x=WRITELN('ecr',nouvligne.i)
END
CLOSE('ecr')
ADDRESS "APrf_rexx"
"RAM:nouveautext -g5 -d120 -p58"
"PRINT"
"QUIT"
EXIT
/*******************************/
/* Liste des sous-programmes */
/*******************************/
/* TEST de ligne vide      */
lignevide:
testencours=1
SELECT
WHEN ligne.i='' THEN navette='O'
OTHERWISE navette='N'
END
RETURN
/* TEST de tabulation ou espace */
tabouesp:
SELECT
WHEN C2X(LEFT(ligne.i,1))=09 THEN navette=navette'O'
WHEN LEFT(ligne.i,1)=' ' THEN navette=navette'O'
OTHERWISE navette=navette'N'
END
navette=navette'N'
RETURN
/* TEST de caractère de début particulier    */
cardebpar:
SELECT
WHEN C2X(LEFT(ligne.i,1))>=21 & C2X(LEFT(ligne.i,1))<=2F
THEN navette=navette'O'
WHEN C2X(LEFT(ligne.i,1))>=3A & C2X(LEFT(ligne.i,1))<=40
THEN navette=navette'O'
WHEN C2X(LEFT(ligne.i,1))>=5B & C2X(LEFT(ligne.i,1))<=60
THEN navette=navette'O'
WHEN C2X(LEFT(ligne.i,1))>=7B & C2X(LEFT(ligne.i,1))<=7E
THEN navette=navette'O'
OTHERWISE navette=navette'N'
END
RETURN
/* TEST de caractère de fin particulier    */
carfinpar:
SELECT
WHEN C2X(RIGHT(ligne.i,1))>=21 & C2X(RIGHT(ligne.i,1))<=2F
THEN navette=navette'O'
WHEN C2X(RIGHT(ligne.i,1))>=3A & C2X(RIGHT(ligne.i,1))<=40
THEN navette=navette'O'
WHEN C2X(RIGHT(ligne.i,1))>=5B & C2X(RIGHT(ligne.i,1))<=60
THEN navette=navette'O'
WHEN C2X(RIGHT(ligne.i,1))>=7B & C2X(RIGHT(ligne.i,1))<=7E
THEN navette=navette'O'
OTHERWISE navette=navette'N'
END
RETURN
/* TEST de caractère de fin */
carfin:
SELECT
WHEN RIGHT(ligne.i,1)='?' THEN navette=navette'O'
WHEN RIGHT(ligne.i,1)='!' THEN navette=navette'O'
WHEN RIGHT(ligne.i,1)='.' THEN navette=navette'O'
WHEN RIGHT(ligne.i,1)=';' THEN navette=navette'O'
WHEN RIGHT(ligne.i,1)=':' THEN navette=navette'O'
OTHERWISE navette=navette'N'
END
RETURN
/* TEST de taille  */
testaille:
SELECT
WHEN LENGTH(ligne.i)>taillemax-10 THEN navette=navette'O'
OTHERWISE navette=navette'N'
END
RETURN
/* TEST de ligne en cours  */
lignecourante:
SELECT
WHEN lignencours=1 THEN navette=navette'O'
OTHERWISE navette=navette'N'
END
RETURN
/* inscrit une ligne isolée*/
ligneisole:
j=j+1
nouvligne.j=ligne.i
nouvligne.0=j
testencours=0
RETURN
/* inscrit un début de ligne */
debligne:
j=j+1
nouvligne.j=ligne.i
nouvligne.0=j
lignencours=1
```

```
testencours=0

RETURN

/* ajoute une ligne au paragraphe en cours */
ajouter:
nouvligne.j=nouvligne.j    ligne.i

testencours=0
RETURN

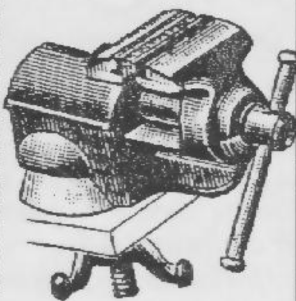
/* fin de ligne */
finligne:
nouvligne.j=nouvligne.j ligne.i
lignencours=0
testencours=0
CALL formatligne

RETURN

/* découpe une ligne au nouveau format */
formatligne:


temporaire=nouvligne.j
DO WHILE temporaire ~=''
essai=''
IF LENGTH(temporaire) > nouvlong THEN DO
DO k=1 WHILE LENGTH(essai)< nouvlong
essai=essai WORD(temporaire,k)
END
position=WORDINDEX(essai,k-1)-1
PARSE VAR temporaire 1 nouvligne.j +position temporaire
END
ELSE DO
nouvligne.j=temporaire
temporaire=''
END
nouvligne.0=j
j=j+1

END
j=j-1
RETURN
```



INITIATION A

"Ainsi la mise en œuvre des circuits de la famille 6800 et du MC68000 est simple grâce aux signaux E, VPA, VMA." C. Vieillefond. Nous commençons aujourd'hui une série d'articles sur le langage primitif des ordinateurs : l'assembleur.

Un ordinateur est conçu essentiellement autour de deux choses : le microprocesseur et la mémoire. Le rôle du microprocesseur est de manipuler les informations contenues dans la mémoire dont il dispose. Bien qu'au niveau de l'utilisateur il y ait de nombreux types de données différentes (images, sons, textes, etc.), l'ordinateur, au niveau de l'électronique n'en connaît qu'un seul : les octets, ou même les bits, qui sont rangés en mémoire. L'histoire des ordinateurs a vu passer une tripotée de "puces" électroniques de plus en plus petites, complexes et rapides. Si l'on veut remonter à l'époque des pionniers (dont des personnages haut en couleurs tels que Dave Small sont des rescapés), on peut tomber sur des noms tels que "4044", "8080"...
Souvenez-vous, les mémoires à bulles, formidables ! Les mémoires à tube de mercure, inoubliables ! Certaines personnes regrettent déjà ce temps béni où le bricoleur pouvait fabriquer sa machine dans son garage, entre sa R4 et sa chaudière au fuel. De nos jours les composants sont si perfectionnés que leur élaboration n'est possible que dans des conditions de rigueur extrême : atmosphère contrôlée, gants blancs...

Les machines familiales ont vite bénéficié de l'avancée technologique. Elles conservent toujours un retard par rapport aux stations de travail professionnelles, retard qui n'est qu'une conséquence des différences de prix entre ces deux catégories d'ordinateurs. Ainsi, la gamme 68000 de Motorola mise sur le marché en 1979 et donc mise au point bien avant cette année là fut utilisée par quelques machines célèbres bien que n'ayant pas eu le succès commercial escompté. Le Lisa d'Apple et le QL de Sinclair sont deux exemples des premiers ordinateurs à base de 68000 (le second utilisait une version un peu moins puissante de notre puce préférée : le 68008). De nombreuses machines ont suivi le Macintosh, l'Atari ST et bien sûr l'Amiga. Cela explique la ressemblance de leur architecture de base. En effet, le 68000 comme tout microprocesseur est conçu de façon à être mis en relation avec certains types de composants d'une manière définie par le constructeur. Le fabricant d'ordinateurs dispose bien sûr d'un certain degré de liberté quant aux composants qu'il va associer au processeur mais doit se conformer à des normes strictes pour ce qui est des voies de communication avec ce dernier (nombre de fils, durée des signaux, synchronisation avec l'horloge...).

La programmation en assembleur est intimement liée au microprocesseur sur lequel elle est faite. Fondamentalement, un microprocesseur ne "comprend" qu'un seul langage : le langage machine, représenté sous forme de suites d'octets dans la mémoire de l'ordinateur ; l'assembleur est simplement une traduction de ces suites d'octets, intelligibles aux êtres humains que nous sommes (certains mutants se vantent pourtant de pouvoir lire le langage machine dans le texte). On a une relation directe entre langage machine et assembleur, et donc entre microprocesseur et assembleur. Contrairement aux autres langages, qui sont, eux, évolués, l'assembleur n'est absolument pas portable d'une machine à l'autre si les deux n'ont pas le même processeur central.

Il existe malgré tout une certaine "compatibilité ascendante" entre des puces d'une même famille. Vous avez tous entendu parler des autres microprocesseurs de la famille du 68000 : les 68010, 68020, 68030 et enfin le 68040 (bientôt 68060 selon des sources sûres !) équipent déjà les différents modèles d'Amiga, et exécutent tous les programmes destinés à l'Amiga "de base" bâtis autour du petit 68000. Simplement, une instruction qui est exécutée par un des microprocesseurs, l'est également par un autre de la même famille si ce dernier a été mis au point plus tard (en fait, il y a quelques exceptions à cette règle, mais cela reste assez limité pour que l'on puisse faire "comme si...").

LA PROGRAMMATION

Revenons-en à la programmation elle-même. L'Amiga est pourvu de plusieurs processeurs "annexes" qui gèrent le graphisme, la musique, et les entrées-sorties. Nous ne nous occuperons pas dans l'immédiat de ces puces qui sont nettement plus difficiles à programmer que le 68000 seul (bien que tout cela reste assez simple... il faut avoir tâté la gestion des interruptions avec le MFP68901 de l'Atari ST pour comprendre ce que peut être une programmation pénible).

On doit tout d'abord revenir à des notions élémentaires de logique et d'électronique. Il faut savoir qu'un ordinateur manipule au niveau le plus bas de son architecture des "bits" qui sont des impulsions électriques et qui valent 0 ou 1 (cela peut donner 0 ou +5 Volts). Ces bits permettent de travailler en arithmétique "binaire". Le binaire est un moyen simple de représenter des chiffres, c'est en fait la base 2 des mathématiciens.

Nous travaillons couramment en base 10, c'est-à-dire qu'un nombre est représenté par une succession de chiffres qui sont 0, 1..., 9. Pour pouvoir noter des nombres plus grands que 9, on considère qu'un chiffre vaut dix

L'ASSEMBLEUR (1)

fois plus à une place donnée qu'à la place immédiatement à droite (par exemple, 500 vaut dix fois plus que 50, vous me suivez ?). En binaire, c'est exactement semblable, les seuls symboles sont 0 et 1 (qui trouvent un équivalent direct au niveau électrique), et chaque symbole vaut deux fois plus s'il est noté un cran plus à gauche. Si l'on compte en partant de 0, cela donnera : 0, 1, 10, 11, 100, 101, 110, 111, 1 000, ...

Vous vous en doutez, cette manière de représenter les choses, même si elle a un gros avantage d'un point de vue "électronique", est assez lourde pour des manipulations courantes, puisque les nombres seront notés avec des suites assez longues de chiffres (par exemple, il faudra neuf caractères pour noter 260. Plus généralement, le rapport entre le nombre de chiffres en base deux et le nombre de chiffres en base dix pour noter le même nombre (relisez ça en vous calmant) tendra vers log(10)/log(2) soit 3.322). On a donc adopté une autre représentation, l'hexadécimal, qui permet de noter facilement des chiffres issus d'un système binaire sans pour cela remplir des cahiers de 0 et de 1. L'hexadécimal accepte 16 symboles différents (pourquoi 16 ? simplement parce qu'ainsi un seul chiffre hexadécimal représentera à lui seul 4 bits, ou encore un "quartet", pour les fans d'HP, ou un "nibble", pour les fans de lecteurs de disquettes). Un octet est un groupe de 8 bits, c'est-à-dire de deux chiffres hexadécimaux. C'est l'unité de base de la mémoire et c'est avec cela que le microprocesseur travaille.
Pour clarifier la situation, voici la liste des 20 premiers nombres exprimés dans différentes bases :

Décimal	Binaire	Hexadécimal
0	00000	0
1	00001	1
2	00010	2
3	00011	3
4	00100	4
5	00101	5
6	00110	6
7	00111	7
8	01000	8
9	01001	9
10	01010	A
11	01011	B
12	01100	C
13	01101	D
14	01110	E
15	01111	F
16	10000	10
17	10001	11
18	10010	12
19	10011	13

On est toujours surpris de voir un programmeur capable de cracher d'une seule traite toutes les puissances de 2 depuis 2^0 jusqu'à 2^16. Il est important de connaître ces valeurs puisque cela permet de passer facilement d'une base à l'autre (par exemple, pour calculer la valeur décimale de 10 010, il suffira de faire 2^4+2^1=16+2=18, de même pour trouver l'expression binaire de 67, on fera 67=64+2+1). On a donc, dans l'ordre : 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1 024, 2 048, 4 096, 8 192, 16 384, 32 768, 65 536.

RETOUR AUX SOURCES

Le 1 024, qui correspond à 2^10, est à l'origine du terme "Kilo-octet", unité de base pour évaluer la taille de la mémoire d'un ordinateur. On peut critiquer l'aspect approximatif de la chose (1 024 n'est pas égal à 1 000, même sur un micro-ordinateur sans coprocesseur arithmétique). De là découle toutes les unités supérieures, comme pour n'importe quelle autre grandeur. Nous avons donc le Kilo-octet (noté Ko), le Méga-octet (noté Mo et qui représente 1 024 Ko, donc 1048576 octets), le Giga-octet (qui vaut 1 024 Mo, ou encore 1073741824 octets), puis le Téra-octet (To, qui représente beaucoup d'octets, comme vous vous en doutez, mais ne rêvez pas, vous n'aurez jamais ça sur Amiga !).

Pour donner une grossière évaluation de ce que représente un octet, il faut savoir qu'un caractère (au sens courant : c'est-à-dire une lettre majuscule ou minuscule, un chiffre ou encore un signe de ponctuation) est codé à l'aide d'un seul octet. Il existe un code, dit code ASCII, qui indique les équivalences entre valeur numérique de l'octet et signification en tant que caractère (nous verrons dans un autre numéro la table complète de conversion octets <-> ASCII). D'autre part, un octet représente un nombre entre 0 et 255, ou bien entre -128 et +127, et il faut 6 octets pour mémoriser un réel du type de ceux que l'on manipule en Pascal.

La mémoire est constituée d'une succession d'octets repérés grâce à leurs adresses. Cette dernière va donc de 0 pour le premier octet jusqu'à 1048575 pour le dernier si vous possédez 1 Mo de RAM d'un seul tenant.

Pour le moment, nous nous bornerons donc à manipuler simplement des informations en mémoire. Il est essentiel de réaliser que tout ce que nous manipulons en assembleur se ramène à des octets. Vous me direz, c'est aussi vrai pour un langage évolué. Seulement, en assembleur, vous travaillez directement sur les octets et leurs adresses, sans passer par l'intermédiaire de "types" de données. Les langages évolués tirent toute leur puissance de la simplicité avec laquelle ils décrivent des opérations complexes sur des types d'objets variés. En langage machine vous ne pourrez jamais écrire en une seule ligne A.reel = SIN(i) * X - COS(i) * Y tout en sachant que A, X, Y sont des réels longs, i un angle réel court et enfin A un nombre complexe. Pour la même opération il vous faudra appeler un bon nombre de routines avec des paramètres placés dans certains registres ce qui vous obligera à pondre un certain nombre de lignes de code (un bonne vingtaine dans le meilleur des cas).

Il ne faut bien évidemment pas se décourager. Le langage machine, s'il n'est pas vraiment adapté à la programmation de tâches manipulant des données "composées" selon des algorithmes complexes, reste toujours le langage de choix pour le traitement rapide de grandes quantités d'informations. La réalisation d'une routine de manipulation graphique, ou encore d'une petite routine de calcul 3D sont les exemples typiques de problèmes que l'on peut résoudre brillamment en assembleur.

Nous verrons dans notre prochain numéro comment sont codées les instructions du langage machine en mémoire, et de quelle manière programmer en assembleur sans abandonner les grands principes de la programmation structurée que certains "coders" anachroniques malmènent encore de nos jours. L'assembleur 68000 est un langage exceptionnel de part sa cohérence (en comparaison avec d'autres langages machine) qui permet, la plupart du temps, une programmation modulaire, structurée et facile à déchiffrer. ■

Eric Brunet et François Fleuret

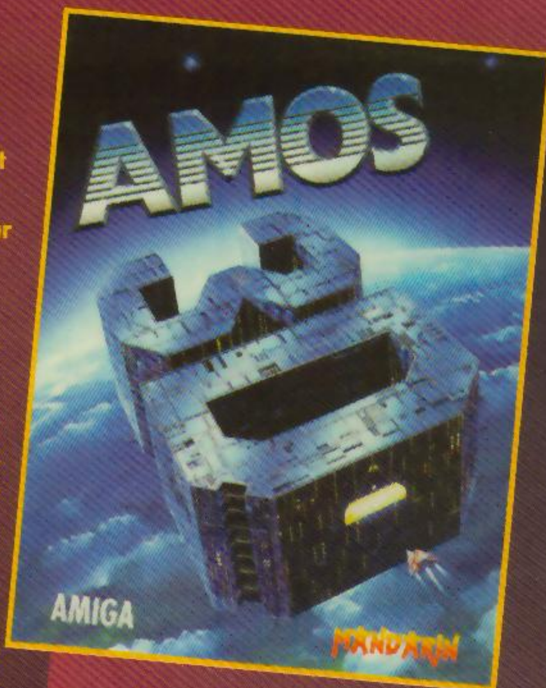
OTRE AMIGA

ation il y a un produit AMOS pour vous



AMOS CREATOR

* Obtenez des résultats extraordinaires avec un minimum d'efforts grâce à plus de 500 commandes.
* Définissez et animez des sprites hard et soft très rapidement.
* Affichez jusqu'à huit écrans à la fois sur votre écran de télévision.
* Créez des scrollings différentiels, cette fonction est particulièrement appropriée pour les scrollings des Shoot'em ups.

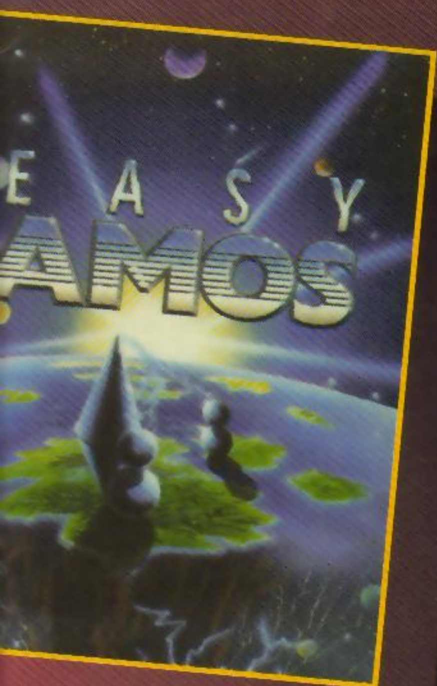


AMOS 3D

* Créez de surprenants effets en 3D
* Utilisez le modeleur d'effet s pour créer tout objet 3D complexe que vous pourrez ensuite animer, déformer, coller, diminuer ou agrandir...
* Manipulez vos objets et animez en des points grâce à plus de 30 nouvelles commandes.
* Animez des détails sur la surface de vos objets et faites évoluer leur aspect... Manuel en Français

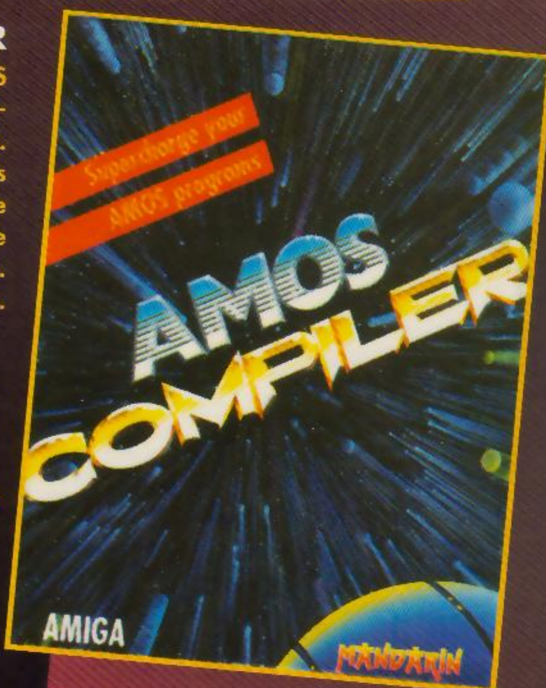
UBI SOFT
Entertaintment Software

europress SOFTWARE



AMOS COMPILER

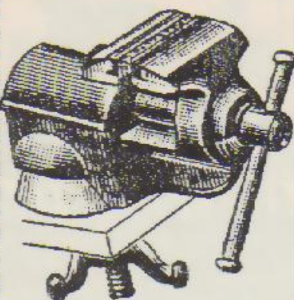
* Compactez tous vos programmes AMOS
* Intégrez jusqu'à 68 000 instructions assembleur à vos programmes AMOS.
* Accédez à des commandes 5 fois plus rapides ce qui vous permettra d'obtenir une vitesse 2 fois plus importante en moyenne dans la plupart de vos programmes.
Ce produit est en version française intégrale.



EASY AMOS

Faites vous aider du professeur AMOS, un charmant petit martien, qui vous assistera à chaque fois que vous en aurez besoin.
EASY AMOS s'adresse à tous ceux qui veulent apprendre ou développer leurs capacités de programmation. Ce langage fait de la programmation quelque chose de simple et d'amusant tout en gardant de très larges possibilités. Le manuel de plus de 400 pages est agréable à consulter et bien sûr entièrement en Français.

En vente dans toutes les FNAC et les meilleurs points de vente.



AMOS P

Après un long mois d'absence, nous nous retrouvons pour la suite de notre fantastique voyage dans l'univers intersidéral de la programmation en Amos. A vos claviers...

Commençons par une réflexion suscitée par les programmes du mois dernier. La routine permettant de couper le multitâche améliore le déroulement de certains programmes, certes, mais ne permettra jamais un gain de vitesse aussi important que celui du compilateur. Moralité : si vous en avez les moyens, achetez-le !

En avant pour les programmes du mois. Le premier est un compacteur d'images IFF. Il vous permettra de compacter des images (ah, bon ?!) sous forme de banques que vous pourrez réincorporer dans vos programmes sans avoir à les recharger (idéal pour les intros, ou les pages de présentation !). Pour le faire fonctionner, il faut d'abord le taper... et le lancer. Une page de présentation apparaîtra, et il vous sera demandé un numéro de banque (tapez 10 par exemple) et l'image IFF à charger. Le programme la compactera, et vous pourrez la sauver sous forme de banque.

Le deuxième listing, est une routine pour exploiter ces images. Nous tenons aussi à préciser que vous trouverez rarement de "GOTO" dans nos programmes, car, outre le fait que nous nous engageons à vous faire progresser dans la connaissance d'Amos, nous avons aussi pour objectif de vous apprendre à programmer proprement !

```
'
'****************************************************
*
' * Nom du source : Screen Compactor      *
' * Sous-titre : permet de compacter des écrans IFF *
' * De Philippe Agnisola pour Amiga Revue *
'
'****************************************************
*
'
TITRE
'
' Procédure pour le titre
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Procédure TITRE
    TITRE$="\\ SCREEN COMPACTOR V1.0 PAR PHIL //"
    '
    ' Ouverture de l'écran de zoom
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Screen Open 0,320,10,2,Lowres : Screen Hide
    Flash Off : Curs Off : Cls 0
    '
    ' Définition de la palette
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Palette $0,$FFF
    '
    ' Impression du titre
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Ink 1,0 : Text 0,9,TITRE$
    '
    ' Ouverture de l'écran du menu
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Screen Open 1,320,256,2,Lowres
    Flash Off : Curs On : Cls 0 : Palette $0,$FF0
    '
    ' On zoome sur le titre, et on ferme l'écran
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Zoom 0,0,2,290,10 To 1,0,0,320,45 : Screen
Close 0
    '
    ' Définition des Copper-Listes
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Set    Rainbow    0,1,350,"(7,1,15)(5,-
1,15)","(5,1,15)(6,-1,15)","(1,1,15)(5,-1,15)"
    Set Rainbow 1,0,250,"","","(1,1,15)(4,-1,15)"
    '
    Rainbow 0,0,1,70
    Rainbow 1,0,100,250
    '
    ' Animation du 'Rainbow' n°0
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Channel 0 To Rainbow 0 : Amal 0,"L: For R0=0
To 350/3;Let X=R0*3; Next R0; Jump L"
    '
    ' Lancement de l'animation
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Amal On
    '
    ' On demande le numéro
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Locate 0,15
    Print "TAPEZ LE NUMERO DE LA BANQUE (Q=QUIT-
TER)"
    Input ">>";NUMERO$
    '
    ' Si NUMERO$=Q alors on quitte
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    If Upper$(NUMERO$)="Q" : Amal Off : Default :
Edit : End If
    '
    ' Conversion Alpha => Numérique
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    NUMERO=Val(NUMERO$)
    '
    ' Procédure pour charger l'IFF
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    CHARGEMENT_IFF[NUMERO]
End Proc
'
' Procédure de chargement IFF
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Procédure CHARGEMENT_IFF[NUMERO]
    I$=Fsel$("","","CHOISISSEZ UNE IMAGE IFF")
    '
    If I$<>""
    Cls 0,0,50 To 320,256 : Locate 0,15
    Print "CHARGEMENT DE L'IMAGE ..."
    Wait 25: Bell
    '
    ' On efface les Rainbows,et
    ' on stoppe la chaine AMAL
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Rainbow Del : Amal Off
    '
    ' On teste la taille de l'image
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Open In 1,I$
    TAILLE_IFF=Lof(1)
    Close 1
    '
    ' Chargement de l'image
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Load Iff I$,1
    Else
    ' Si le fichier n'existe pas ...
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Cls 0,0,50 To 320,256 : Locate 0,15
    Print "LE FICHIER N'EXISTE PAS !!!"
    Boom : Locate 16,30
    '
```

RATIQUE (2)

```
    Print "PRESSEZ UNE TOUCHE ...";
    Wait Key
    '
    ' Réaffiche le menu
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~
    TITRE
    End If
    '
    ' Ouverture de l'écran d'info
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Screen Open 2,640,25,2,Hires
    Screen Display 2,,45,,
    Palette $F00,$FFF
    '
    Print "JE COMPACTE,PATIENCE S.V.P     ...";
    '
    ' On teste le numéro de la banque
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    If NUMERO<=0 or NUMERO>=17 : NUMERO=10 :
End If
    '
    ' Saut à la routine de compactage
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    COMPACTAGE[TAILLE_IFF,NUMERO]
End Proc
'
Procédure COMPACTAGE[LONGUEUR,NUMERO]
    '
    ' Routine de compactage syntaxe :
    ' - Spack [N°ecran] To [N°banque]
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Spack 1 To NUMERO : Bell
    '
    ' On donne des informations ...
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Cls 0 : Locate 0,0
    Print "TAILLE DE L'IMAGE   =";Str$(LON-
GUEUR);" OCTETS"
    Print "TAILLE DE LA BANQUE
=";Str$(Length(NUMERO));" OCTETS"
    Print "VOUS AVEZ ECONOMISE =";Str$(LON-
GUEUR-Length(NUMERO));" OCTETS !!!";
    '
    ' On attend une touche, et
    ' on ferme l'écran d'info
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Wait Key : Screen Close 2
    '
    ' On sauve la banque
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    B$=Fsel$("","","SAUVER LA BANQUE")
    '
    If B$<>""
    Save B$,NUMERO
    Else
    Erase NUMERO
    TITRE
    End If
    '
    ' On efface la banque
    ' et retour au menu !
    ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    Erase NUMERO : TITRE
End Proc
```

Tapez le listing suivant, chargez la banque en mode direct, sauvez-le, l'image sera sauvée automatiquement avec le programme.

```
'
**************************************************
****
' * Nom du source : on s'en tape ..        *
' * Sous-titre : pour exploiter les banques
d'images *
' * De Philippe Agnisola pour Amiga Revue *
'
**************************************************
****
'
' Définition du numéro d'écran
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
NUMERO_ECRAN=0
'
' Tapez celui que vous aviez
' donné à Screen-Compactor !
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
NUMERO_BANQUE=10
'
' On saute à la routine d'affichage
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
AFFICHE_ECRAN[NUMERO_ECRAN,NUMERO_BANQUE]
'
' On efface la banque, et Bye Bye
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Default : Erase NUMERO_BANQUE : Edit
'
' Procédure d'affichage !
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Procédure AFFICHE_ECRAN[ECRAN,BANQUE]
     ' Affichage de l'image
     ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
     Unpack BANQUE To ECRAN
     '
     ' Un petit son, et on attend une touche
     ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
     Bell : Wait Key
End Proc
```

Et pour terminer notre rubrique, nous allons étudier la fonction 'Appear' qui permet des effets d'apparitions d'images. Je vous encourage à taper le listing du 'Screen-Compactor' car nous nous en servirons souvent. La preuve ! La routine d'exemple se sert d'une image IFF 320/256/32 couleurs compactée. La syntaxe de cette fonction est :

```
Appear ECRAN_SOURCE To ECRAN_DESTINATION,
NUMERO_EFFET
```

Tapez ce listing, chargez la banque en mode direct, sauvez-le, l'image sera sauvée automatiquement avec le programme.

```
'
**************************************************
' * Nom du source : apparition *
' * Sous-titre : utilisation de la fonction
'Appear' *
' * De Philippe Agnisola pour Amiga Revue *
'
**************************************************
'
' Définition des variables
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
NUMERO_BANQUE=6
ECRAN_SOURCE=0
ECRAN_DESTINATION=1
'
' Affichage de l'image
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Unpack NUMERO_BANQUE To ECRAN_SOURCE
'
' On ouvre l'écran d'affichage
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open ECRAN_DESTINATION,320,256,32,Lowres
'
' On vire les indésirables ...
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Curs Off : Hide : Cls 0 : Flash Off
'
' On récupère la palette de l'écran 0
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Get Palette ECRAN_SOURCE
'
' Exemples d'effets : 13,73,123,89
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
NUMERO_EFFECT=19
'
' Apparition de l'image
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Appear          ECRAN_SOURCE          To
ECRAN_DESTINATION,NUMERO_EFFECT
'
' Good Bye !
' ~~~~~~~~~~
Wait Key : Default : Edit
```

C'est fini pour ce mois-ci, la prochaine fois nous aborderons la création d'un afficheur d'images IFF (paramétrable par le Cli !).
Allez ! Salut... ■

Philippe Agnisola





AMOS DE

Après deux ans d'existence, Amos arrive à maturité. Amos Professional marque en effet le début d'une ère nouvelle pour ce langage pas comme les autres, oeuvre d'un programmeur bien de chez nous, j'ai nommé François Lionet.

On pourrait à priori penser que ce terme de "professionnel" ne cache en fait rien d'autre qu'une nouvelle version, peut-être légèrement gonflée, du célèbre Basic. Il n'en est rien, car non seulement le langage s'est vu affubler de nouvelles instructions comme s'il en pleuvait (il en comprend maintenant plus de 700 !), mais tout l'environnement de travail a été complètement repensé : plus esthétique, plus convivial, (presque) entièrement reconfigurable par l'utilisateur... tout en restant parfaitement compatible avec les versions précédentes (compatibilité ascendante).

INSTALLATION

Amos Professional est fourni sur pas moins de six disquettes, et est accompagné d'un volumineux manuel écrit par Mel Croucher (déjà auteur du manuel d'Easy Amos) et Stephen Hill (auteur des premiers manuels). La lecture en est simple, organisé qu'il est en sections thématiques (procédure d'installation, l'éditeur, introduction à Amos Basic, les écrans, les objets graphiques, etc.) chacune découpée en plusieurs chapitres. Rien à dire, si la version française est aussi claire, ce sera du tout bon.
Quant à l'installation, elle consiste en une personnalisation du logiciel (nom et prénom de l'utilisateur) qui donne en retour un numéro de série, indispensable à tout support technique (décidément, le terme "professionnel" est bien exploité !). Le logiciel d'installation est bien évidemment écrit en Amos, et permet l'installation du Basic sur le disque dur, dans n'importe quel tiroir (finie l'obligation de l'installer dans la racine de la partition). Sur les six disquettes de la distribution, deux sont absolument nécessaires : la disquette "système" et la disquette "accessoires". Les quatre autres ("tutorial", "exemples", "productivité_1" et "productivité_2") peuvent ne pas être installées.

L'EDITEUR

La première chose à laquelle on est confronté est l'éditeur. Il est maintenant multi-fenêtres, c'est-à-dire que l'on peut éditer plusieurs textes sources simultanément. Les touches de fonction ont disparu, au profit d'icônes (figure 1) et de vrais menus, qui peuvent être complètement reconfigurés au goût de l'utilisateur. Tous les raccourcis claviers par défaut sont également modifiables, ainsi que l'action de la plupart des options de menus.
Les fanas de l'overscan seront heureux d'apprendre que la position et la taille de l'écran sont librement réglables. Ceci n'est cependant valable que pour l'éditeur, l'écran par défaut des programmes exécutés restant quant à lui désespérément à une position fixe (c'est-à-dire décalé vers la droite en si l'on travaille en overscan). Il serait sans doute agréable que François prenne en compte l'ECS (les nouvelles puces graphiques accompagnant le Workbench 2.0) et ajoute de nouvelles instructions appropriées. Sans parler bien entendu de l'AA Chip Set...

Autre nouveauté intéressante, les macros : il s'agit de permettre la mémorisation d'une ou plusieurs suites de commandes (frappe au clavier) et de les rendre accessibles par une simple touche. Toutes les macros définies peuvent être sauvegardées (sur demande ou automatiquement à la fin de chaque session) de façon à les retrouver lors du prochain chargement d'Amos Pro.

Enfin, à noter la possibilité "d'auto-resume" : sur simple demande de votre part, l'éditeur d'Amos Professional est capable de mémoriser l'exact état du travail en cours à la fin d'une session, pour le restituer lors de la prochaine. Ceci permet de retrouver tous les sources édités exactement là où on les avait laissés, ce qui est très pratique lorsque le développement d'un programme s'étend sur plusieurs jours (comme c'est quasiment toujours le cas).
On terminera par l'excellent système d'aide contextuelle, qui permet, par simple appui sur la touche Help, d'obtenir toutes les informations utiles sur tel ou tel mot-clé du langage.

BASIC

Le langage par lui-même est resté le même, mais plus de 200 nouvelles instructions viennent encore renforcer sa puissance. Des extensions à quelques instructions déjà existantes ont également été ajoutées, par exemple, le nombre maximum de banques de mémoires utilisables est passé de 15 à... 65535 ! Autre exemple, les nombres réels peuvent sur simple demande être en double précision, à opposer à la simple précision des versions précédentes. Les applications gourmandes en calculs mathématiques en seront nettement plus précises.

Considérez maintenant la simple ligne de code suivante :

```
Iff Anim "MonAnimation.anim" To 1
```

Elle permet de jouer dans l'écran 1 l'animation stockée sur disque sous le nom de "MonAnimation.anim", laquelle aura été

EVENU GRAND

créée par exemple avec Deluxe Paint. Amos gère tout automatiquement, et pousse même le vice jusqu'à jouer l'animation plus rapidement que Deluxe Paint lui-même !

Une autre innovation intéressante, est l'apport de ce que les gens de chez Europress Software ont baptisé "l'Amos Interface". Il s'agit de permettre au programmeur de créer et d'utiliser facilement et rapidement des boîtes de dialogues, qui pourront soit être calquées sur celles de l'éditeur, soit être totalement dessinées par le programmeur (un éditeur spécial est d'ailleurs fourni). Tout cela repose sur un nouveau "langage à l'intérieur du langage", similaire à Amal, qui gère des variables et des "Resources", autrement dit, des boutons, des images (Bobs inclus !), du texte... et même de l'HyperTexte !

On l'attendait sans vraiment oser l'espérer, mais c'est maintenant chose faite : vos programmes Amos peuvent dorénavant être compatibles ARexx. Grâce à quelques instructions dédiées, c'est un jeu d'enfant que de créer un port ARexx et d'y attendre des messages. Par contre, l'éditeur Amos, lui, n'est pas compatible ARexx (ou alors, c'est là un oubli impardonnable de la documentation...).

Les programmeurs un peu plus chevronnés et connaissant un tant soit peu le système, seraient sans doute comblés par les instructions Lvo, Equ et Struc : elles permettraient en effet d'appeler des fonctions de diverses bibliothèques directement par leur nom et d'utiliser les noms des structures tels qu'ils sont définis dans les fichiers include de Commodore. Voici un exemple de ce qu'il serait théoriquement possible de faire avec ces trois petites instructions, qui pourtant ne payent pas de mine...

```
MONPORT = Execall(Equ("CreateMsgPort"))
If MONPORT <> 0
   BIT_NUM = Struc(MONPORT, "mp_SigBit")
End If
```

Malheureusement, tout cela n'est que théorique, puisque pour fonctionner, ces instructions requièrent un fichier spécial nommé AmosPro_System.Equate... dont il ne m'a pas été possible de trouver le plus petit octet sur les six disquettes de distribution, pas plus d'ailleurs que de l'accessoire baptisé Equate_Generator.Amos, qui permet d'ajouter ses propres définitions à celles déjà connues d'Amos. Reste à savoir s'il s'agit là un oubli (grave, n'hésitons pas à le dire) de la part d'Europress Software, ou bien si ces instructions n'étaient censées figurer que dans une version 1.1 d'Amos Professional... auquel cas elle n'auraient pas dû être documentées dans la version 1.0 !

LE MONITEUR

Le fameux moniteur-débogueur d'Easy Amos se retrouve, inchangé, dans Amos Professional. A l'intention de ceux qui ne le connaissent pas, rappelons qu'il permet de suivre le déroulement d'un programme pas à pas, c'est-à-dire instuction par instruction, et d'y placer des "points d'arrêt", ceci afin d'examiner le contenu de variables, ou de mieux apprécier à l'écran le résultat de telle ou telle routine.

LA MEMOIRE

On s'en doute, Amos Professional est un logiciel (très) gourmand en mémoire. Il a certes été prévu pour fonctionner tout de même sur les plus petites configurations, notamment par le biais des instructions Set Text Buffer, Close Editor, et la toute nouvelle Kill Editor, mais même malgré cela, un méga de mémoire minimum est obligatoire. Deux mégas seront vite appréciés pour un travail très largement confortable. Au-délà, c'est de la gourmandise...

PLANTAGES...

Hé oui... En travaillant un peu avec Amos Professional, quelques bogues inopportuns sont venus me titiller les neurones à racisme anti-Basic primaire...

D'abord, je n'apprécie pas trop que l'interpréteur me retourne un "Syntax Error at line 23." vindicatif quand d'une part, mon programme ne fait que cinq lignes, et d'autre part, la ligne incriminée est parfaitement correcte (du moins, à en croire le manuel !). Ce problème est arrivé plusieurs fois, sans que je puisse en déterminer l'origine.
Ensuite, le mode "auto-resume" évoqué plus haut a occasioné un gourou $81000009 (mémoire libérée deux fois) sans que j'en connaisse la raison. Le seul moyen de m'en dépétrer a été d'effacer le fichier spécial contenant l'état de ma dernière session de travail. Je tiens quand même à signaler que cela ne m'est arrivé qu'une seule fois, et alors que je me livrais à d'intensifs bidouillages dans le but avoué de produire de belles photos d'écrans que vous ne verrez malheureusement pas par manque de place.

Sinon, tous les programmes Amos 1.23 et 1.3 qui étaient à ma disposition, ont parfaitement fonctionnés sous Amos Professional. ■

Stéphane Schreiber



Figure 1 : le nouveau "look" de l'éditeur

Version Testée : Amos Professional 1.00 anglais
Compatibilité : AmigaDOS 1.3/2.0
Installable sur disque dur
Configuration minimale : 1 Mo de mémoire
Configuration recommandée : 2 Mo, disque dur

Edité par Europress Software Limited, Europa House, Adlington Park, Macclesfield, Cheshire SK10 4NP.

Distribué en France par UbiSoft.

NOUS AVONS APPRÉCIÉ

- la totale liberté de reconfiguration de l'éditeur
- le système d'aide contextuelle intégré
- les nouvelles instructions d'animation
- le moniteur-débogueur
- l'effort fait sur l'intégration au multitâche (bibliothèques, ARexx...)

NOUS AURIONS AIMÉ

- la gestion des chips ECS et AA
- l'accès direct aux fonctions du système (fenêtres Intuition, gadgets...)
- un compilateur disponible immédiatement !



ACAD TRANSLATOR

Acad Translator est un logiciel qui offre la possibilité de transférer des données enregistrées au format DXF (AutoCad) afin de les récupérer dans les logiciels de création d'images de synthèse fonctionnant sur Amiga.

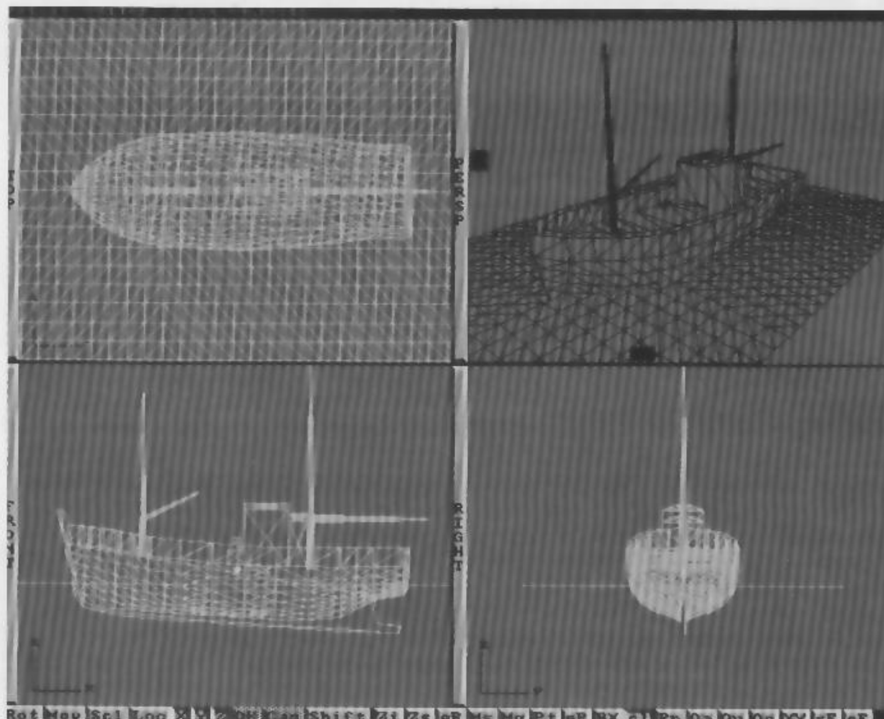


Figure 1 : cet objet a été créé sur PC avec Autocad, sauvegardé en DXF surfacique, puis converti au standard Amiga grâce à Acad Translator et enfin chargé dans Imagine

Dans le monde de la DAO et du dessin CAD, le logiciel Autocad et le standard de fichier DXF, sont les références absolues des professionnels qui évoluent dans des domaines comme l'architecture, les bureaux d'étude, l'industrie, etc. Or, malgré leurs performances, Autocad et ses clônes ne peuvent pas offrir un rendu réaliste, ou permettre la réalisation d'animations à partir de volumes comme il nous est permis de le faire de manière conviviale sur Amiga. Certains utilisateurs se sont donc penchés sur le problème d'un échange de données entre les PC, les Mac utilisant des fichiers DXF afin de les utiliser sur Amiga pour réaliser des images de synthèse à part entière.

C'est chose faite avec le logiciel Acad Translator qui récupère les fichiers DXF, surfaciques et volumiques en 2 ou 3 dimensions pour les traduire soit au format de Sculpt Animate 4D en .scène, soit au format de Turbo Silver en .object.

LE TRANSFERT

La première chose sera donc de transférer ces fichiers en provenance d'un PC compatible ou d'un Mac vers l'Amiga via le standard MS/Dos, car c'est le dénominateur commun à ces trois machines. La solution la plus économique et la plus viable est pour cela d'enregistrer le fichier original sur une disquette formatée en 740 Ko au format MS/Dos (PC et Mac le font bien sûr facilement) puis de récupérer sur un Amiga les fichiers DXF grâce à des petits logiciels comme Dos2Dos ou MessiDos qui permettent de lire sur le lecteur principal de l'Amiga des disquettes PC. Bien évidemment la taille originale du fichier ne devra pas dépasser 740 Ko ce qui peut parfois poser des problèmes pour certains fichiers DXF complexes. En utilisant un logicel comme Split&Join fourni avec le logiciel ADPro il sera possible de fractionner sur PC ou Mac les fichiers de 1 Mo et plus, afin de l'enregistrer sur plusieurs disquettes puis de le réassembler avec le même utilitaire sur Amiga. L'inverse est aussi possible. Split&Join est fourni en trois versions PC, Mac et Amiga permettant une totale compatibilité dans l'échange de fichiers entre ces trois machines. Il peut aussi être l'utilitaire qui permettra de transférer une grosse image réalisée sur Amiga afin de la faire flasher à partir d'un Mac.

LE FONCTIONNEMENT

Après le lancement à partir de l'icône ou du Shell, Acad Translator nous demande de choisir un fichier au format DXF que l'on ira chercher dans les répertoires du disque dur ou d'une disquette. Le même tableau nous demande ensuite de donner un nom pour le fichier de conversion. Un click sur "ok" puis le logiciel nous demande le format du fichier de sortie, Sculpt ou Turbo Silver sont les

(suite page 85)

Genlock Pal + Fondu ... 1190 Frs
Carte Vortex 486 25 Mhz... 5490 Frs



S2P

G-Lock, entrées Pal/YC/Secam, sorties Pal/YC/RVB/YUV. Possible Chroma-Keying. Un processeur audio avec 2 entrées .... 3690 Frs

LES MEILLEURS SYSTEMES, SOFTWARES & PÉRIPHÉRIQUES

CONFIGURATION VIDEO

GST 40 PAL en CINCH	2290 F
GST Y/C EN DIN Y/C/	2450 F
GST GOLD ASF fondu inclu entrée Pal/secam Y/C CINCH sortie secam Y/C CINCH	4390 F
GST GOLD **Pro** fondu inclu entrée Pal Y/C Sortie Pal Y/C Semie BROADCAST	7600 F
VIDEO PILOT pour montage en time 1 ou 2, 3 lecteurs enregistreurs	de 4990 F à 9900 F
LOG. PRO VIDEO POST	2790 F
GVP Glock	3690 F
VIDEO DIRECTOR contrôle magnéto	1490 F

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	890 F
PROFESSIONAL PAGE	2390 F
PRO DRAW	1190 F
SUPERBASE IV	2290 F
PROPAGE 3.1 + PRODRAW 3.1	2990 F
PROFIL	345 F
EXCELLENCE 3.0 NEW	1290 F
KINDWORDS 3.0	420 F
INFOFILE	390 F
PROCALC TABLEUR	1990 F
MAXI PLAN IV	490 F
INTUICALC	790 F

DESSIN

ART DEPARTEMENT PRO	1750 F
DELUXEPAINT IV	790 F
DIGI PAINT 3 + ELAN PE	690 F
VOLUMN 4D JUNIOR	450 F
Kit MEDIASTATION + 3 Softs	1690 F
IMAGINE 2.0 V.A.	2390 F
CALIGARI 2.0	2990 F
REAL 3D PRO VF	2990 F
REAL 3D JUNIOR	990 F
BROADCAST Titler	1990 F
BROADCAST Titler PRO HR	3490 F
SCALA 500 **690 F** - SCALA Vers. Pro	1990 F
TV PAINT Tt image 16 M de couleurs junior	1500 F

MUSIQUE

BARS & PIPE fra.	1190 F
BARS & PIPE Pro	2990 F
B & B MODULE	435 F
CARTE SUNRISE	4290 F
DIGITAL SOUND STUDIO	850 F
PERFECT SOUND 3.0	720 F
SONIX 2.0 Version Fr	425 F
PRISE MIDI	290 F
DELUX MUSIC CAT SET	590 F

JEUX

DUNE	285 F
SIMANT Simul fournis	340 F
GRAND PRIX	340 F
SILENT SERVICE II	340 F
TURBO CHALLENGE III	210 F
EPIC	260 F
BATTLEISLE	240 F
EDUCATIFS	
TOUS LES ADI DISPONIBLES	NC

PERIPHERIQUES

CARTES GRAPHIQUES
16 Millions de couleurs12/24 bits

Carte Archos AVidéo 24 bits + AVPaint + Opéra	3490 F
DCTV PLUS TVPaint	3990 F
Vision 24 de GVP en composite avec Caligari 2.0 + Scala + MacroPaint IV 24	18500 F
Idem en composante "VOIR PUB" + logiciel pro TVPaint traitement 16 Millions couleurs	28990 F

MONITEURS
ECRAN 1085 S 2190 F - ECRAN 1960 4300 F - ECRAN SVGA 2490 F

CARTES EMUL PC AT et MAC

VORTEX AT ONCE + 286 à 16 Mhz	2190 F
COMMODORE 2386, 386 à 20 Mhz	4590 F
CARTE AMAX II +	4590 F

CARTE ACCÉLÉRATRICE

GVP F40 pour A3000 (4 Mo)	15990 F
GVP 68040 pour A 2000 (4 Mo)	19990 F

DIVERS

CARTE ACTION REPLAY MK III 500, 500+	595 F
POUR AMIGA 2000	695 F
LUNETTES 3D XSPEC	850 F

IMPRIMANTES
BJ10 EX 2290 F - CITIZEN 224D 2490 F - DRIVER AMIGA 100 F
DESKJET 500 C 5999 F



A 1200 3790 F

68020, 2 Mo, 32 bits, WB 30, connecteur CPU, CHIP A.A, 256 couleurs, Parmi 16 millions.



IV 24 18500 F en composite

Entrées/sorties multi-standards : Pal et Y/C d'origine, RVBS et YUV en option, VISION 24 s'adapte à toutes les configurations. Digitaliseur vidéo temps réel. Flicker Fixer. Picture (PIP). + 3 logiciels.



A 4000 21990 F

Pendant la période de Noël, pour l'achat d'une configuration : Port gratuit pour la France (téléphoner pour Dom-Tom)

AMIGA 600

A 500 avec 2 Mo + Multistart II + ROM 2.0	3890 F
A 600	1990 F
A 600 HD 20 Mo	4590 F
Extension 1 mo pour 600	690 F
Extension A600 2 Mo en Fast	1190 F
Extension A600 4 Mo en Fast	1690 F
LECTEURS EXTERNES	
Lecteur simple PC 880 E	499 F
Lecteur copieur anti-virus PC 880 B	710 F
Lecteur CDROM A 670	3490 F
DISQUE DUR PROTAR	
SUPER PROMO HD 52 Mo + 2Mo + alim.	4390 F
HD 52 Mo QUANTUM poss. ext. 8 Mo av. alim.	3590 F
HD 120	2890 F
240 Mo	Nous téléphoner
DISQUES DURS GVP	
DD A530 GVP 68030 40 Mhz + 52 Mo + 1 Mo	7990 F
DD A530 GVP 68030 40 Mhz + 120 Mo + 1 Mo	9990 F
HD 500 52 Mo	4390 F
HD 500 52 Mo + 2 Mo	5190 F
HD 500 52 Mo + Carte AT 500	
Emulation PC AT 16 Mhz HD 530 50 Mo + 50 Mo	6400 F
DISQUE DUR ARCHOS 50 Mo	2990 F



AMIGA 2000

Disque Dur GVP 52 Mo equipé 2Mo ext. 8Mo	4390 F
Crt. Ext. SIMMRAM 2 Mo	1790 F
Extension 2 Mo pour SIMMRAM	850 F
PROMO FLIKER FIXER	
Ecran VGA pour PAO, CAO, DAO	3890 F
avec SVGA 1024.768	4290 F
CARTES ACCELERATRICES GVP	
COMBO 325 - 25 Mhz 1Mo	5690 F
COMBO 325 - 25 Mhz 1Mo équip. HD 52Mo	7900 F
COMBO 340 - 40 Mhz - 4Mo	7900 F
COMBO 350 - 50 Mhz	12990 F
Ext. 4Mo sup. 32 bits	1890 F
MERCURY 68040 - Ext. 32 Mo	19990 F
Cart. acc. Fusion Forty A2000 68040 33 Mhz + Imagine	15990 F
Cart. Digitaliseur son Sunrize AD/10 12 bits + Studio 16	4290 F

AMIGA 3000

AMIGA 3000 25 Mhz V. Sup + 2 Mo HD 52 Mo ext 16 Mo	13 490 F
RAM 4 Mo Static colonn 80 NS	1990 F

AMIGA 4000

68040 25 mhz 6 Mo DD 120 Mo	20990 F
68040 25 mhz 3 Mo DD 50 Mo	19990 F

LANGAGES

EASY AMOS	480 F	COMPILEUR BASIC	415 F
AMOS VF	440 F	LATTICE C ++	2790 F
AMOS COMPILER	290 F	QUATERBARCK	490 F
AMOS 3d	375 F	QUATERBACK TOOLS	790 F
DEVPAC V3.0	790 F	DOS TO DOS	390 F
GFA BASIC 3.0	500 F	CAN DO	950 F
PROMO GFA BASIC 3.0 +			

Spéciale Promo !!

Ext. mém. sans horloge 512 K	250 F
Ext. mém. av. horloge 512 k	290 F
Ext. mém. 500 + 1 Mo	670 F
Ext. mém. 500 1,5 Mo	990 F
Ext. SIMMRAM 2 Mo	790 F
SY QUEST 44 Mo int.+ cartouche	4290 F
Meg A CHIP 2000/500	1990 F
Kit 2.0 Commodore + Multistart II	1190 F
Rom 13 + Multistart II "Ctrl AA"	790 F
Scanner JX 100 Couleur	5990 F

SUPER BOUTIQUE à PARIS :

S2P 47 Avenue de Versailles
Métro Mirabeau. RER Javel
75016 PARIS
Tél. : 40 50 75 39 - Fax : 40 50 92 07

NOUVEAUTÉ : enregistrement sur vidéo image/image à 50 Frs la seconde BVUSP

S2P Lille 61, Rue de la Monnaie Tél : (16) 20 74 50 60
Appelez nous pour connaître les dernières PROMOS !!!

Pour les impatients, commandez par téléphone et payez directement par CARTE BLEUE.

BON DE COMMANDE

S2P 11/92

Nom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal .... Téléphone ....

Libellé	Qté	Prix	Montant

Livraison Express par COLISSIMO

SOUS TOTAL	F TTC
PORT	25 F TTC
TOTAL	F TTC

Date Signature

Pour un contre-remboursement ajouter 65 F.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 74 50 60 (de 9 h00 à 19 h00)



CINI

Depuis quelques années l'infographie prend une part de plus en plus importante dans les créations audiovisuelles. Elle donne au créateur des possibilités incomparables pour la restitution de son imaginaire : dernière application : le polymorphing.

Le polymorphing a récemment été utilisé pour transformer des physionomies dans l'un des clips de Mickael Jackson ou pour élever des montagnes dans la publicité télévisée d'une voiture venant du froid. Cette technique permet la transformation progressive et animée d'une série d'images vers une autre. CineMorph, donne aux possesseurs d'Amiga un outil simple pour concrétiser ces métamorphoses très spectaculaires.

Amiga Revue

Ce produit est plus particulièrement destiné aux applications vidéo, mais peut être aussi bien utilisé par un graphiste en quête de nouvelles images. Il est primordial de savoir que ces images ne seront jamais le fruit d'opérations automatiques ou systématiques.
Le logiciel est contenu sur une seule disquette avec des exemples didactiques pour la prise en mains. La notice d'une soixantaine de pages et le logiciel sont en cours de francisation chez l'importateur.

Amiga Revue

Le principe du polymorphing est simple. Il consiste à découper une image en un ensemble de polygones représentatifs, et de les repositionner sur les zones équivalentes d'une image cible. L'algorithme du logiciel fera respectivement la métamorphose de chaque zone et ce pour chacun des polygones. Un mixage continu entre les deux images donne l'effet final.
Dans le cas où la transformation s'effectue à partir de deux séquences animées, il faudra répercuter l'opération pour chacune des images en correspondance. Pour transformer une image fixe vers une autre ou vers elle-même, le logiciel crée l'animation par calcul successif d'images intermédiaires.
L'écran de CineMorph très ergonomique et bien conçu, présente deux fenêtres pour chacune des images à traiter. A l'initialisation, un quadrillage régulier apparaît sur chacune des images, reste la possibilité pour l'utilisateur de rajouter des lignes ou des colonnes supplémentaires pour une meilleure définition. Chaque point d'intersection est matérialisé, et sa couleur est commutée en même temps sur les deux fenêtres lorsqu'il est actif. De cette manière, il est toujours possible de visualiser la correspondance de chaque zone. Il suffira ensuite de déplacer sur l'une et l'autre des images les points pour matérialiser les zones à métamorphoser. Le quadrillage de chaque zone peut être linéaire mais aussi utiliser des courbes de Bézier, le calcul pouvant s'effectuer dans l'un ou l'autre mode.

LA PRISE EN MAINS

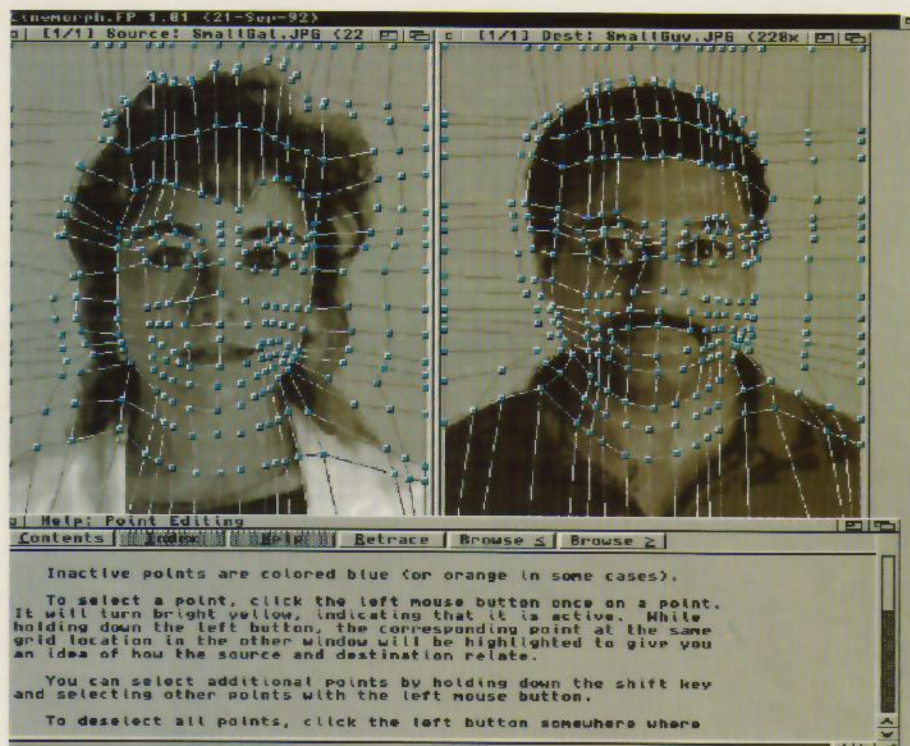
La prise en mains de ce logiciel est d'une grande simplicité au regard de ses performances. Il demande toutefois un certain lot de patience pour faire aboutir ses exigences. En fait, la vision du découpage des zones demande une certaine habitude et risque dans un premier temps de générer des trajectoires houleuses lors des métamorphoses animées. Un mode de rendu rapide donne toutefois à l'utilisateur de bonne indication sur la qualité de son découpage, mais quelques essais d'animations sont bien souvent nécessaires pour parvenir au résultat final. En fait une préparation minutieuse et l'anticipation intellectuelle du résultat sont indispensables pour obtenir un rendu optimal et éviter des calculs fastidieux.

Au-delà de la simple métamorphose, le logiciel réalise un fondu progressif entre les images. La linéarité de la métamorphose et le fondu sont entièrement paramétrable pour chaque image et même indépendamment pour chaque point de référence les constituant. Un graphe dynamique donne à l'utilisateur une interface simple et rapide pour ajuster ces paramètres. La conjonction de ces réglages donne le rythme et la touche finale au rendu. Cette particularité est primordiale dans les zones non dynamiques, comme pour le décor. Il est évident que la maîtrise de tels réglages demande une grande habitude.
Les calculs s'effectuent en 24 bits, mais n'imposent pas de carte spécifique, l'affichage se faisant en noir et blanc sur l'écran de l'Amiga. La sauvegarde des images s'opère dans n'importe quel format Amiga IFF, ainsi qu'en DCTV ou HamE. En entrée, CineMorph accepte tous les modes IFF y compris les modes HAM et HiRes Dynamic, SHAMs, ainsi que le standard JPEG.

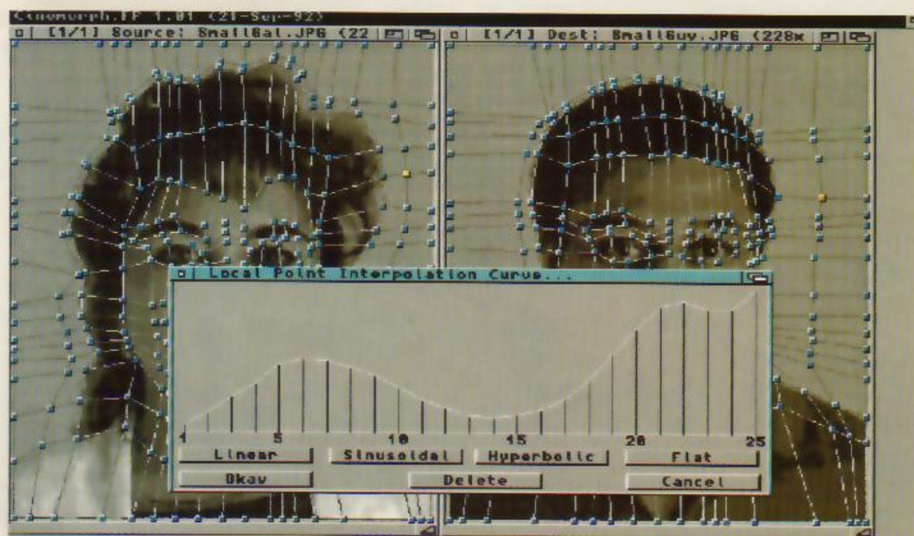
L'INSTALLATION

L'installation du logiciel ne pose aucun problème, toutefois, une configuration disposant d'un minimum de 2 Mo de mémoire

EMORPH



fast est indispensable. Pour le travail sur des animations, notamment en 24 bits, il est impératif de disposer d'un disque dur, une version pour machine accélérée est



aussi fournie et procure un confort non négligeable.
Un système d'aide logiciel remarquable est disponible à tout moment et peut être appelé par la touche Help. Il donne à l'utilisateur qui aurait les neurones comme de l'émental, la possibilité de se remémorer immédiatement une quelconque manipulation.
Outre la vocation initiale de ce logiciel, le vidéographiste peut utiliser CineMorph pour dynamiser un titre ou un logo, ou créer des effets de transition très spectaculaires. Toutefois, il semblerait que les concepteurs du logiciel n'aient pas poussé l'application dans ce sens. Bien qu'il s'agisse plus d'un état d'esprit propre à ce type d'utilisation, certaines fonctions ou possibilités auraient encore largement ouvert les virtualités de ce produit. Par exemple, l'impossibilité de ramener les points formant le contour de l'image à l'intérieur de celle-ci complique la réalisation d'un effet de type ADO. Dans le même ordre d'idée, il aurait été très confortable de pouvoir visualiser sous forme d'animation un ensemble de key frames pour créer l'animation d'un titre. Pour finir dans les requêtes il aurait été aussi agréable de pouvoir appliquer une fonction mathématique ou une courbe directrice à un ensemble de points (comme dans un logiciel de dessin vectoriel).

CineMorph est un excellent logiciel, souple et fiable. Il doit satisfaire l'infographiste ou le vidéographiste professionnel, et son coût réduit permet à l'amateur d'images de lui faire une place dans sa logithèque. Le résultat des rendus est à la hauteur des exigences des plus pointilleux. CineMorph sera intégré très prochainement dans un outil très complet dédié au traitement d'image qui devrait être disponible dans les prochains mois. Le rêve a-t-il un prix ? Il vous faudra débourser un peu moins de mille francs pour bénéficier de cet outil qui ouvrira certainement un peu plus les portes de votre imaginaire. Il est importé et francisé par CIS. ■

François Paupert

NOUS AVONS APPRÉCIÉ :

- l'ergonomie du logiciel
- la simplicité d'emploi
- les possibilités étendues
- la qualité du rendu

NOUS AURIONS AIMÉ :

- une fonction Undo sur certaines opérations
- pouvoir verrouiller les déplacements horizontalement ou verticalement
- une visualisation animée de la grille

Installable sur disque dur
Configuration minimale : 3 Mo de RAM.
Distribué par CIS (14, avenue Hertz, 33600 Pessac, Tel : 56.36.34.41), au prix de 990 francs.

NATURELLEMENT, C'EST KCS...

BUS PLUS vous présente la console PC board pour Amiga 600

KCS a été le premier à proposer un émulateur PC pour l'Amiga 500. Aujourd'hui KCS, toujours le premier, l'offre à l'Amiga 600 !!!!

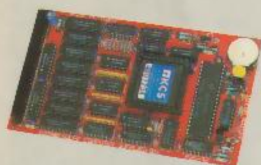


L'élégante et pratique console KCS PC Board s'installe sous l'Amiga 600

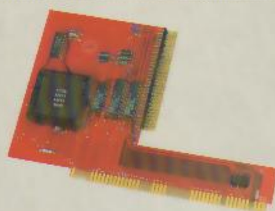
Rendez votre Amiga compatible IBM

La carte PCboard apporte à votre Amiga un maximum de 1 Mo d'extension et une horloge.

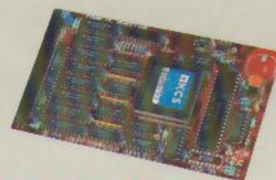
Toutes les versions de PC BOARD sont maintenant livrées avec logiciels d'émulation **Soundblaster/Adlib.**



Version Amiga 500
sans MS-DOS **1425 F**
avec MS-DOS **1750 F**



Adaptateur
Amiga 2000/3000 **650 F**



Version Amiga Plus
sans MS-DOS **1425 F**
avec MS-DOS **1750 F**

DOUBLE LECTEUR DE DISQUETTE HD KCS



En mode AMIGA :

Compatible avec tout Amiga.
Capacité : 880 K/1.76 MO/ appr. 2 MO, 4 MO en mode compression temps réel.
Lit et écrit en mode Haute Densité deux fois plus rapidement qu'un lecteur standard.
Compatible avec les logiciels de Synchro Express, Cyclone et Blitz. Copie rapide en approximativement 35 secondes tant en Basse qu'en Haute Densité.
Programme KCS de Back-up disque dur partitions Amiga et MS-DOS (jusqu'à 4 MO sur une disquette).
Hardware NO-CLICK (pas de bruit de lecteur au repos).
File System KCS pour lire/écrire des disquettes MS-DOS à la fois en format Basse et Haute Densité ainsi que lecture/écriture de partition(s) PC en mode Amiga.

En mode PC/MS-DOS :

Compatible avec tous les Amiga en utilisation conjointe avec la KCS Power PC Board.
Capacité : 720 KO/800 KO/1.44 MO/1.6 MO.
Lit et écrit en mode Haute Densité deux fois plus rapidement qu'un lecteur standard.
Affichage des pistes. **2 250 F**

Le double lecteur HD est équipé d'un interrupteur et réalisé en technologie CMOS n'utilise qu'une faible consommation.

Veuillez me faire parvenir des informations sur :

- ☐ KCS POWER BOARD A500/A500 +
- ☐ ADAPTATEUR KCS A2000/A3000
- ☐ KCS POWER PC BOARD A600 +
- ☐ DOUBLE LECTEUR HAUTE DENSITE
- ☐ KCS POWER PC BOARD A600 +
- ☐ AUTRE PRODUIT BUS PLUS :

Ecrire à BUS PLUS - 41 rue Barrault - 75013 PARIS

LES PRODUITS KCS SONT IMPORTES PAR
Vente Par Correspondance
BUS PLUS
41 rue Barrault Tél. : (1) 45 80 05 66
75013 PARIS Fax : (1) 45 88 63 82
Et aussi chez tous les bons distributeurs Amiga

Bus+

Hot Line

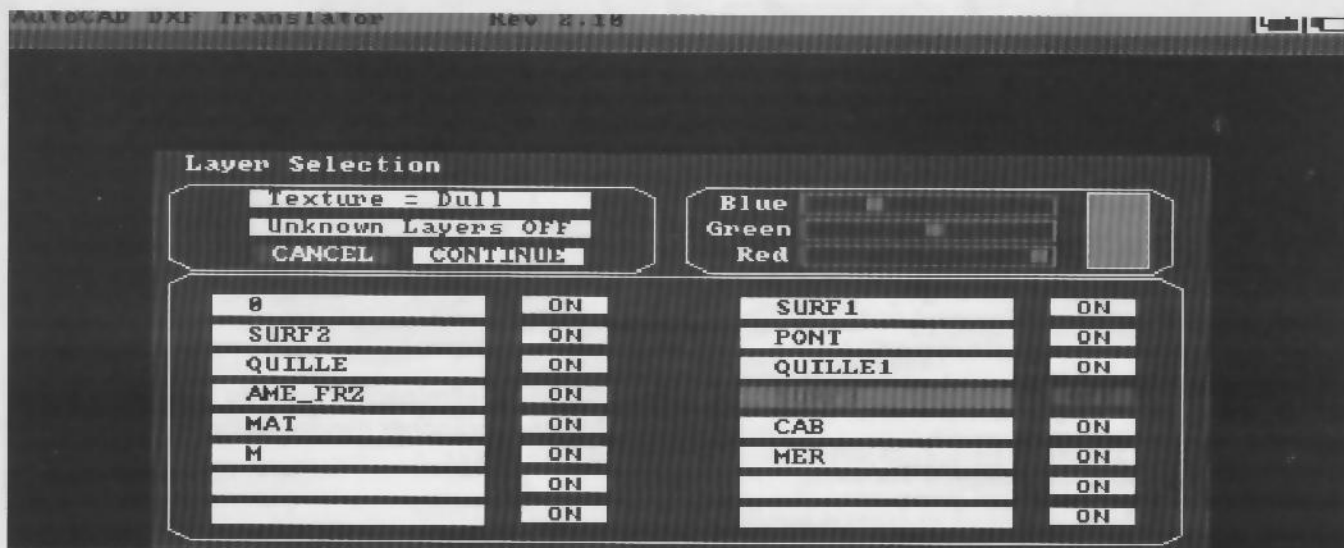


Figure 2 : l'interface d'Acad Translator : on choisit dans cet écran les différents "Layers" en modifiant leur texture si besoin est avant de lancer la procédure de conversion

(suite de la page 80)
seules possibilités. On peut à ce niveau choisir une conversion intégrale du fichier d'origine ou bien en cliquant sur "Select Parameters" intervenir sur le fichier. "Select Parameters" permet de changer la taille des objets (scale) et le nombre de subdivisions en points pour les cercles. Deux autres options "Select Layers" et "Select Blocks" permettent de séléctionner les différents objets qui constitueront la scène traduite. "Select blocks" donne la possibilité d'intégrer dans le fichier Amiga uniquement les objets qui présentent une utilité. Par exemple si on désire transférer une voiture modélisée sous Autocad vers un logiciel de 3D Amiga, on peut supprimer des éléments comme le moteur et le châssis si la carroserie seule présente un intérêt. "Select Layers" offre la même possibilité de sélection mais les noms des objets sont tous présentés en même temps sous la forme d'un tableau (voir photo). On intègre ou non les différents éléments à l'objet final, tout comme avec "Select Blocks", mais dans ce cas on peut également modifier leur couleur d'origine. Un click sur "Start" et la conversion s'effectue très rapidement.

Il est conseillé lors de l'enregistement du fichier DXF sur PC ou Mac de le faire de manière surfacique car dans le cas contraire, l'objet une fois converti, ne possédera pas de facettes, lors de la conversion Acad Translator ne triangule pas les objets. Il faut donc bien prévoir à l'avance ce que l'on désire réellement. A titre d'indication, voici les tailles des fichiers après transfert du bateau que l'on peut voir en illustration sous l'écran d'Imagine :
Boat.DXF -> 213 Ko (Autocad surfacique)
Boat.scene ->71 Ko (Sculpt après conversion sous Acad)
Boat.object -> 56 Ko (Imagine après conversion sous Vertex)

L'échantillon des conversions sous Acad est limité à Sculpt et Turbo Silver et c'est bien dommage. Il sera donc nécessaire d'avoir également des logiciels comme Interchange de Syndesis ou Vertex de The Art Machine pour convertir une nouvelle fois le fichier afin que votre logiciel favori d'image de synthèse puisse accepter votre fichier.
L'échantillon des conversions sous Acad est limité à Sculpt et Turbo Silver et c'est bien dommage. Il sera donc nécessaire d'avoir également des logiciels comme Interchange de Syndesis ou Vertex de The Art Machine pour convertir une nouvelle fois le fichier afin que votre logiciel favori d'image de synthèse puisse accepter votre fichier.
Interchange est relativement onéreux et ne fait que de la conversion de fichiers, par contre Vertex offre les possibilités d'un véritable modeleur avec certaines possibilités inédites, l'inconvénient est qu'on ne le trouve qu'aux USA pour 40$ à l'adresse suivante : The Art Machine 4189 Nickolas, Sterling Heights, MI 48310. L'un de ces deux logiciels est indispensable en complément d'Acad si vous travaillez par exemple sous Imagine. Il est à noter par contre que la nouvelle version de Real3D lira automatiquement les fichiers DXF, à voir.

Acad Translator malgré quelques défauts donne aux Amigaïstes professionnels ou amateurs un nouveau ballon d'oxygène car le champ des possibilités en matière de création d'images fixes ou d'animations pourra s'élargir grâce à ces échanges de données. Qui dit nouvelles possibilités, dit aussi nouveaux marchés, on peut facilement imaginer qu'un bureau d'étude ayant conçu une pièce mécanique complexe la fournisse à un utilisateur d'Amiga pour que celui-ci puisse lui donner un côté photo-réalistique et l'anime pour ensuite le reporter sur bande vidéo. Dans ce domaine le savoir-faire et la qualité qu'apporte une station Amiga n'est plus à démontrer. ■

Frédéric Potier

NOUS AVONS APPRÉCIÉ :

– les nouvelles possibilités qu'offre ce logiciel
– l'abscence de bug
– la prise en main facile
– le manuel didactique

NOUS AURIONS AIMÉ :

– une interface utilisateur plus chaleureuse
– un tranfert vers d'autres logiciels Amiga
– un transfert dans le sens Amiga/DXF
– la possibilité de lisser les surfaces
– que l'on ne soit pas automatiquement éjecté du logiciel après chaque transfert
– un prix plus adapté compte tenu des possibilités finales

Configuration minimale : Amiga standard, 500, 2000 ou 3000.
Acad Translator est importé et distribué au prix de 950 F TTC par VITEPRO. Tel : (1) 45.27.23.24.



LE SYSTEME OPALVISION

OpalVision propose une solution vidéographique 24 bits complète et en pleine évolution fonctionnant autour d'une carte et d'un ensemble logiciel performant. Le côté évolutif de ce produit, son prix ainsi que son environnement logiciel, en font un sérieux prétendant dans le cadre des meilleures solutions 16 millions de couleurs.



OpalPaint

L'acquisition d'une carte graphique est un choix important dans la vie d'un Amigaïste. Le prix est souvent un facteur prépondérant, mais il peut très vite s'avérer un critère primaire et limitatif. Toutes les cartes sont capables d'afficher plus ou moins rapidement et avec une certaine résolution le fruit de vos spéculations graphiques. Mais lorsqu'il s'agit de disposer d'outils performants, où vous pouvez bénéficier d'une liaison dynamique avec un ensemble de logiciels indispensables, vos impératifs cumulés restreignent de plus en plus l'éventail de choix.

Le coffret OpalVision contient : la carte, les logiciels et les fichiers d'exemples, un jeu de karaté en 26 bits et deux manuels en cours de francisation chez l'importateur. Les manuels sont respectivement dédiés à la mise en place de la carte et aux logiciels : OpalPaint, Opal Present!, OpalAnim et enfin Opal Hotkey. Largement illustrés, ils donnent à l'utilisateur le plus néophyte un support très pédagogique.

Le matériel

La carte en elle-même est d'une réalisation soignée et vient prendre place le plus simplement du monde dans le slot vidéo de l'Amiga. Son installation ne pose aucun problème, dans la mesure où vous disposez d'un tournevis cruciforme. Un certain nombre de supports de composants restent libres et préfigurent des extensions à venir.

Le Logiciel Fourni

Installation logiciel ne pose non plus aucun problème, dans la mesure où une place importante reste disponible sur votre disque dur (une dizaine de Mo). Notez qu'il est utopique d'acquérir une carte graphique, sans avoir pensé au préalable au stockage des images de grande taille...

OPALPAINT

Le logiciel de dessin développé autour de la carte OpalVision est d'une puissance digne des plus grands. La prise en main de ce logiciel ne devrait poser aucun problème aux utilisateurs de DeluxePaint. En effet, il en reprend la philosophie d'interface comme, la différenciation entre les clics droit et gauche pour définir ou utiliser la fonction... Arrêtons là cette comparaison, ses possibilités restent différentes et adaptées aux potentialités du 24 bits.

Plusieurs outils de dessin sont disponibles et donnent au graphiste une palette de possibilités très puissante, fonctionnant en combinaison avec la vingtaine de modes de traitements. On peut ainsi colorier avec des crayons, faire apparaître une seconde image en transparence avec un aérographe ou diluer une teinte avec une craie. Tous les coups sont permis, d'autant qu'une simulation de type de papier est intégrée. Vous pourrez ainsi créer votre oeuvre sur un papier rugueux ou de la paille de riz. La gestion de la palette est des plus conviviale et peut être sauvé indépendamment. Par ce système de mémorisation, il devient très facile de retrouver une teinte ou un ensemble.

Les possibilités des modes de remplissage restent à la hauteur du reste du logiciel et laisseront le graphiste devant un choix impressionnant de possibilités et de combinaisons.

La tablette tactile dynamique Wacom est directement interfacée avec le logiciel. Utilisés conjointement, le graphiste peut alors retrouver sa gestuelle traditionnelle.

Opal Paint fait partie des meilleurs outils graphiques disponibles aujourd'hui sur Amiga.

(Suite de cet article page 93).



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

Ordinateur personnel COMMODORE A600

+ PACK LOGICIEL COMMODORE (SUPERSTARTER ou SUPER ADVANTAGE) + PACK PRO SURCOUF

HISTORIQUE DE COMMODORE

COMMODORE INTERNATIONAL est le 2e fabricant mondial d'ordinateurs en nombre d'unités vendues. Sa division française se hisse au 5e rang français en parts de marché et sa progression constante est remarquable dans un marché instable.

En Europe, COMMODORE a su non seulement imposer l'AMIGA, vendu à plusieurs centaines de milliers d'unités en France, mais aussi le PC dans le marché professionnel. La marque a parfaitement réussi à comprendre les besoins des PME et des PMI en matière d'informatique et, en collaboration avec LOTUS, a forgé des solutions bureautiques PC qui sont parmi les plus compétitives du marché.

Au SURCOUF, nous sommes fiers de pouvoir faire partager notre passion pour AMIGA à tous ceux qui comprennent le formidable intérêt de cette machine multimédia.

Grâce au sponsoring des équipes de football du Paris-Saint-Germain et d'Auxerre, COMMODORE a considérablement accru sa notoriété auprès du grand public. Tout le monde sait aussi que Bruno PEYRON, le célèbre navigateur solitaire, a battu le record de la traversée de l'Atlantique en 9 jours, 19 h et 22 mn sur le bâteau COMMODORE.

POURQUOI L'AMIGA 600 ?

L'AMIGA 600 fait partie d'une nouvelle génération de micro-ordinateurs personnels plus puissants. Il a été conçu en utilisant les dernières technologies, de nouveaux composants plus compacts et plus performants, s'intégrant au processeur 68000 MOTOROLA. L'AMIGA 600, c'est l'outil idéal pour le graphisme, la vidéo, le son, c'est l'outil multimédia par excellence. Compte tenu de son prix extrêmement compétitif, COMMODORE est le seul à proposer pour moins de 3000 F un ordinateur multitâches sur le marché. Sa mémoire de base est de 1 Mo, ce qui permet d'exploiter à fond les caractéristiques des derniers logiciel AMIGA. Il peut être équipé d'un disque dur interne. Le Work Bench 2.0 qui est le système d'exploitation le plus évolué d'AMIGA, lui permet d'être compatible avec la plupart des logiciels AMIGA 500 et 500+ du marché. Un lecteur de carte mémoire est disponible sur le côté de l'appareil pour lire des cartouches de jeu sans temps de chargement ou pour un marque-page, comme dans le CDTV, pour reprendre vos logiciels là où vous les avez laissés ou en système d'accès de sécurité.

LA PHILOSOPHIE DE L'AMIGA 600

Elle peut se définir comme l'inverse de la philosophie des consoles de jeux qui consiste à proposer un produit très bon marché et des logiciels très, très chers. L'AMIGA 600 est l'ordinateur évolutif par excellence : grâce à un lecteur CD ROM en option, le A670, vous pourrez transformer votre AMIGA 600 en CDTV.

VISITE EXTERNE DE L'AMIGA 600

Vu de côté droit, on trouve un lecteur de diskettes 3"1/2, 880 Ko double densité et 2 ports souris/joystick d'un accès aisé.

Vu du côté gauche, on trouve un lecteur de carte mémoire PCM CIA, type lecteur de carte mémoire C-MOS avec pile intégrée.

Vu de face, en dehors du classique clavier AZERTY, on trouve un témoin lumineux de mise sous tension (vert), un témoin d'accès au lecteur de disquettes (orange), un témoin d'accès au disque dur interne (orange); une touche curseur/pavé de déplacement et des touches numériques.

Vu de l'arrière, il n'y a aucune prise du même type pour éviter les erreurs de branchement.

On trouve de droite à gauche :

A) l'alimentation avec bloc séparé, 220 V, prise de terre et interrupteur marche/arrêt) ;
B) prise RF, liaison antenne pour éviter d'occuper la péritel ;
C) vis de réglage de canal ;
D) sortie composite vidéo PAL couleur ;
E) sortie vidéo RVB couleur, prise type 23 broches DB 23 mâle, liaison par prise péritel d'une TV ou des moniteurs de la gamme COMMODORE ;
F) sortie audio gauche, droite, identifiée par les couleurs (rouge/droite, blanc/gauche) ;
G) port parallèle pour connection d'imprimante type CENTRONICS, prise DB25 femmelle ;
H) prise série, connection imprimante ou modem (prise RS 232 C, type DB25 mâle) ;
I) prise connection lecteur de diskettes externe A1011 type DB23 femelle.

VISITE INTERNE DE L'AMIGA 600

Les principaux composants assemblés sur la carte mère sont :

A) le LSIC Paula, (LSCI = Large Scale Integrate Circuit) ;
B) le LSIC Denise qui supporte les modes de productivité du Work Bench 2.0 ;
C) le LSIC Agnus ;
D) le LSIC Gayle : c'est l'évolution de Gary qui gère le port d'accès à la mémoire et l'interface IDE du disk dur interne ;
E) 2 chips pour 1 Mo de RAM en 2 composants ;
F) le connecteur lecteur de diskettes ;
G) le connecteur clavier ;
H) le connecteur disk dur ;
I) la carte technologique CMS (tous les composants sont CMS sauf la ROM...) ;
J) le processeur MOTOROLA 68000 CMS ;
K) la ROM Kirkstart 2.0 ;
L) le connecteur PC MCIA.



LE PACK SURCOUF CADEAU AVEC LE COMMODORE AMIGA 600

1) **1 JOYSTICK QUICKJOY**
2) Garantie totale de 2 ans.
3) 1/2 journée de formation sur la machine.
4) Une assistance téléphonique 90 jours.
5) Un paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (sauf pour l'A600 sans moniteur).
6) L'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de 3 jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pourrez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES** : nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Nous consulter.
- **SERVICE COLLECTIVITÉ** : écoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Nous consulter.
- **SERVICE PROVINCE** : rien à payer à la commande, vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

COMPOSITION DU PACK COMMODORE SUPER STARTER

Pour ceux qui veulent un "vrai" ordinateur pour écrire et dessiner mais savent aussi se distraire... (un traitement de texte, un logiciel de dessin en 4000 couleurs et 3 jeux).

- **KINDWORDS 2.0** : un traitement de texte rapide et efficace qui permet d'imprimer des lettres irréprochables. Contrôle des formats, mise en forme rapide, choix des différents styles de caractères, intégration des graphiques : idéal pour vos mémos comme pour vos dossiers ou vos courriers.
- **FUSION PAINT** : pour dessiner en plus de 4000 couleurs, faire une carte de vœux, une BD ou illustrer vos courriers et documents scolaires.

COMPOSITION DU PACK COMMODORE SUPER ADVANTAGE

Pour ceux qui veulent un "vrai" ordinateur pour leur gestion personnelle et pour dessiner en plus de 4000 couleurs mais savent aussi se distraire... (contient 2 logiciels + 5 jeux).

- **INFOFILE** : un outil de productivité personnelle qui permet à la fois de gérer son carnet d'adresses, d'éditer des étiquettes pour mailing ou de tenir à jour ses factures et ses comptes.
- **FUSION PAINT** : idem SUPER STARTER.
- **FIGHTER BOMBER** : une compétition de bombardement sur un choix de 7 avions militaires, avec des paysages en trois dimensions.
- **SHANGAI** : Le Mah Jong, un jeu chinois avec des pièces en ivoire, joué depuis 3000 ans par les marins, les guerriers et les rois, et importé en 1920 aux États-Unis.
- **KICK OFF 2** : simulation d'un match de football, avec le son et des graphismes d'un réalisme stupéfiant. Excellent pour développer l'adresse, la précision et les réflexes.
- **CADAVER** : la bataille d'un magicien contre un individu diabolique dans un château médiéval rempli de labyrinthes (en 3 dimensions).

TARIF SURCOUF COMMODORE A 600

1990F TTC

au comptant ou

Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 190 F. Montant du crédit : 2000 F remboursables en 6 mensualités de 357 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 6 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 142 F. Coût total de l'achat à crédit : 2142 F.

TARIF SURCOUF COMMODORE A 600 + Moniteur Couleur A1085S

haute résolution / stéréo
+ PACK COMMODORE
SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE
+ PACK PRO SURCOUF

3790F TTC

(3690FTTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 950 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 290 F. Montant du crédit : 3500 F remboursables en 12 mensualités de 330,90 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 470,90 F. Coût total de l'achat à crédit : 3970,80 F.

TARIF SURCOUF COMMODORE A 600 + DISQUE DUR 20 Mo + Moniteur Couleur A1085S

haute résolution / stéréo
+ PACK COMMODORE
SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE
+ PACK PRO SURCOUF

5390F TTC

(5290FTTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 1350 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 390 F. Montant du crédit : 5000 F remboursables en 12 mensualités de 472,70 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 672,40 F. Coût total de l'achat à crédit : 5672,40 F.

AMIGA CDTV SANS MONITEUR Complet avec clavier	**3790 F**
AMIGA CDTV AVEC MONITEUR Complet avec clavier.	**5290 F**
AMIGA 1200	**3790 F**
AMIGA 1200 + MONITEUR	**5290 F**



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

73, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

Ordinateur personnel COMMODORE AMIGA 1200

L'Amiga 1200 est la dernière nouveauté de la gamme Amiga de COMMODORE.

Conçue autour du processeur 68020 avec les dernières technologies Amiga, l'Amiga 1200 est une machine puissante, rapide avec une haute résolution graphique. En effet, vous avez le choix parmi tous les modes graphiques d'utiliser plus de 256.000 couleurs parmi une palette de 16.000.000 de couleurs.

Ainsi tous les passionnés d'infographie, de dessins assistés par ordinateur, d'images de synthèse... pourront avoir une meilleure définition de leur création, mélanger plus de couleurs et donner libre cours à leur imagination.

L'Amiga 1200 est compatible avec tous les produits vidéo Amiga. Vos incrustations et vos effets spéciaux sur vos images vidéo bénéficieront de nouveaux modes graphiques.

Grâce à ses 2 Mo de mémoire vive, l'Amiga 1200 vous permet de travailler sur plusieurs programmes en simultané et d'exploiter au mieux la fonction multitâche propre à cette gamme de produit.

Quant à ceux qui l'utiliseront pour leurs loisirs, les jeux auront plus de luminosité, des graphismes magnifiques. L'Amiga 1200 leur permettra de réagir plus rapidement aux actions qu'ils auront à mener pour venir à bout de leurs différentes aventures à travers la fabuleuse logithèque existante pour Amiga.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DE L'AMIGA 1200

- Processeur : 68EC020 (32 bits).
- Vitesse : 14MHz.
- RAM : 2 Mo sur carte mère.
- ROM : 512 Ko, intègre le système 3.0.
- Horloge : temps réel interne avec sauvegarde par pile.
- Système d'exploitation : version 3.0 francisée du WorkBench (WB 39.29, Kickstart 39.106).
- Mémoire de masse : lecteur de disquettes 3"1/2 (880 Ko) en interne, emplacement pour disque dur de 20 à 200 Mo (IDE 2"1/2).
- Bus système : accès 32 bits à la mémoire système. Accès 32 bits à la mémoire vidéo.
- Connecteurs d'extension : port pour carte PCMCIA. Connecteurs d'extension CPU interne pour : carte accélératrice processeurs DSP, adaptateur SCSI, carte passerelle, extension mémoire (+ 8 Mo maxi).
- Modes graphiques : tous les modes Amiga en 256 couleurs parmi 16 millions = 320/640/1280 pixels de large, 256/512*/480*/960 pixels de haut sur écran vidéo (1084) ou 31 kHz (VGA) (* en mode entrelacé) ; mode HAM8 = plus de 256 000 couleurs parmi 16 millions dans les mêmes résolutions.
- Processeurs graphiques : "AA chip set" - Alice, Lisa et Paula ; palette étendue, 256 couleurs parmi 16 millions, 4 fois plus rapide, compatibles avec les processeurs d'origine ou ECS.
- Interface d'entrée/sortie : lecteur de disquettes supplémentaire, 1 port série (RS-232), 1 port parallèle, 1 port souris, 1 port joystick, ports stéréo/audio (4 canaux/9 octaves).
- Interface vidéo : connecteur 23 broches Amiga vidéo pour sortie sur téléviseur (péritel), sur écran vidéo à 15,75 kHz ou sur un écran multisynch ou VGA, sortie composite couleur PAL, modulateur pour prise antenne du téléviseur.
- Clavier : azerty 96 touches avec pavé numérique séparé.
- Dimensions (lxHxL) : 250x75x490 mm.

LE PACK SURCOUF CADEAU AVEC LE COMMODORE AMIGA 1200

1) 1 JOYSTICK QUICKJOY
2) Garantie totale de 2 ans.
3) 1/2 journée de formation sur la machine.
4) Une assistance téléphonique 90 jours.
5) Un paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier.
6) L'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de 3 jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pourrez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Nous consulter.
- **SERVICE COLLECTIVITÉ :** écoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Nous consulter.
- **SERVICE PROVINCE :** rien à payer à la commande, vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.



TARIF SURCOUF COMMODORE A 1200

(sans moniteur)

+ PACK SURCOUF CADEAU

3490F TTC

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 950 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 290 F. Montant du crédit : 3500 F remboursables en 12 mensualités de 330,90 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 470,90 F. Coût total de l'achat à crédit : 3970,80 F.

TARIF SURCOUF COMMODORE A 1200 + MONITEUR COULEUR

+ PACK SURCOUF CADEAU

5390F TTC

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 1350 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 390 F. Montant du crédit : 5000 F remboursables en 12 mensualités de 472,70 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 672,40 F. Coût total de l'achat à crédit : 5672,40 F.

SERVICE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Clients du SURCOUF de province, en achetant par correspondance, vous n'avez rien à payer à la commande. N'envoyez paz votre réglement, vous paierez en contre-remboursement à la livraison. Le port et les frais de contre-remboursement sont à votre charge. Si vous souhaitez acheter à crédit, contactez notre Service Crédit qui vous fera parvenir le dossier CETELEM. Vous pouvez également commander par téléphone, en nous communiquant votre numéro de carte bleue.

BON DE COMMANDE

A RETOURNER AU SURCOUF, 73, AV. PHILIPPE-AUGUSTE - 75011 PARIS

NOM / Prénom ....

N° .... Rue ....

Code Postal .... Ville ....

DESIGNATION	Qté	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
Signature		TOTAL COMMANDE	



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

73, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

COMMODORE AMIGA CDTV

LE MULTIMÉDIA INTERACTIF

Commodore a voulu donner une autre dimension à l'interactivité avec le CDTV (Commodore Dynamic Total Vision). Commodore poursuit son avance technologique vers son objectif principal : fournir des outils capables de s'adapter aux besoins de communication, de formation... Né de cette volonté de fournir des solutions à ces besoins spécifiques, Commodore a réuni dans un seul outil trois technologies : microprocesseur Motorola + 3 co-processeur dédiés; le CD-ROM (grande capacité de stockage 540 Mo) ; CD-Audio (compact disc) et CD + G.

Elles ont donné le jour au nouveau concept "Le Multimédia Interactif". Le Multimédia, c'est l'associaion de trois sens : Texte (données informatiques) - Image (digitalisation, images fixes ou animées...) - Son (compact-disc, son numérique).

Utilisation

Le CDTV se connecte à un téléviseur classique ou à un écran informatique par l'intermédiaire d'une prise péritel. Les données sont stockées sur un CD ayant la taille et la forme d'un CD-Audio classique. Ce CD est appelé "Titre CDTV". Ce titre vient se loger dans une "cartouche" nommée aussi "Chargeur" afin de le protéger contre les éléments extérieurs (poussière, traces de doigts...). Ce chargeur est ensuite introduit dans l'emplacement prévu à cet effet sur la face avant. Le CDTV s'utilise très facilement à l'aide d'une télécommande à infra-rouge. Cet outil permet de rechercher rapidement les informations dont vous avez besoin sur le titre consulté. Commander, diriger ou consulter les informations stockées sur le titre CDTV se feront d'une manière intuitive et naturelle.

Visualisation

Le CDTV peut visualiser les images vidéo sur 1/4 d'écran. Ces images sont stockées au format "CD-XL" mis au point par les laboratoire de recherche Commodore.

Audition

Les CD-Audio classiques du commerce sont compatibles avec le CDTV. Il se comporte alors comme un simple lecteur de compact-disc normal. Quelques fonctionnalités, que l'on ne retrouve pas ailleurs, ont été rajoutées (pilotage d'instruments MIDI, correction de lecture, visualisation sur téléviseur de toutes les commandes...). Les "CD-Audio graphiques" ou "CD+G" (son + images fixes) peuvent être lus par ce produit.

Les périphériques

Compatibilité informatique. Si nécessaire, le CDTV s'adapte à des besoins spécifiques nécessitant un traitement informatique complexe. Vous pouvez lui ajouter un clavier classique de micro-ordinateur et un lecteur externe de disquettes. A noter que, de base, le CDTV est capable de lire des données provenant d'ordinateurs PC compatibles.

Le "marque-page" ou "carte mémoire"

C'est une carte mémoire C.MOS avec sauvegarde par batterie que vous insérez dans le CDTV à l'emplacement prévu à cet effet en face avant. Comme son nom l'indique, il enregistre l'endroit où vous vous êtes arrêté sur votre CD pour vous permettre de reprendre la lecture de votre "titre" sans repasser par le sommaire ou les différentes étapes de celui-ci. Ce "marque-page" a son utilité pour les programmes de formation, l'utilisation du CDTV par plusieurs utilisateurs... Plusieurs capacités de mémoire seront disponibles : 64, 128 ou 256 Ko.

Egalement disponibles : une télécommandé à infra-rouge de type trackball ; une souris à infra-rouge ; une carte incrustation est en préparation ; carte réseaux ; une carte SCSI. D'autres développements sont en cours dans les laboratoires de recherche Commodore.

Réponses à quelques questions

1) Que veut dire CDTV ?
Commodore Dynamic Total Vision.

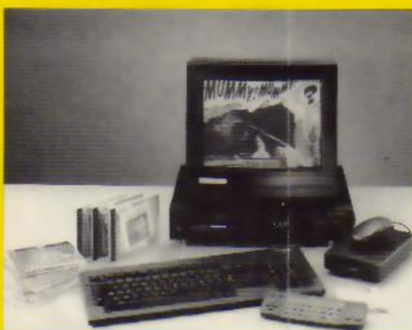
2) Qu'est-ce qu'un lecteur CDTV ?
Le lecteur CDTV est un nouveau type de produit électronique révolutionnaire de Commodore. Il est identique en apparence à un magnétoscope conventionnel ou à un lecteur de CD-audio. Il est basé sur la technologie de pointe de l'Amiga.

3) Que veulent dire "Multimédia" et "Interactif" ?
"Multimédia" est l'intégration du CD-audio, graphisme, animation, vidéo et texte, créant ainsi un nouveau média. "Interactif" permet simplement à l'utilisateur de sélectionner ce qu'il veut voir ou entendre. Vous n'aurez plus besoin de subir un scénario prédéterminé.

4) Est-ce qu'un disque CD-audio standard peut passer sur le lecteur CDTV ?
Oui, le lecteur CDTV accepte différents formats de disques compacts (ISO 9660). Le lecteur CDTV lit des disques CD-audio. La qualité du CD-audio est un standard élevé (échantillonage 16 bits x 8). Si votre lecteur CD est relativement ancien, le lecteur CDTV vous donnera une meilleure satisfaction. Le lecteur CDTV lit aussi le format CD+G (disque compact plus graphisme). Ces nouveaux disques affichent du graphisme à l'écran comme accompagnement de la piste audio du disque CD. Le lecteur CDTV pourra lire le nouveau disque compact "Multimédia". Ces disques fourniront une large sélection d'applications interactives. Toutes les combinaisons de musique, paroles et autres sons, images, texte et animation peuvent être contrôlées par l'utilisateur.

5) Quel volume d'information peut être stocké sur un disque compact ?
Les disques compacts ont une capacité de stockage énorme, 540 Mo de données numériques ce qui équivaut à 250 000 pages de texte. Ces titres sont des disques à mémoire morte (ROM) similaires en apparence aux disques compacts audio et peuvent stocker un montant énorme d'informations. Cette capacité supplémentaire donne un son et un graphisme beaucoup plus sophistiqués, compétitifs et excitants que ceux qu'on trouve sur d'autres systèmes ludiques familiaux, tout en permettant à l'utilisateur d'apprendre et de découvrir de nouvelles compétences. L'interactivité du système signifie que ces éléments peuvent être manipulés par l'utilisateur par l'intermédiaire de la télécommande pour permettre une liberté de choix en sélectionnant ce que l'utilisateur veut voir et entendre.

6) Est-il possible de sauvegarder des informations en utilisant le CDTV ?
Oui, des informations peuvent être stockées sur des cartes mémoires personnelles (64 ou 256 Ko) qui permettent au lecteur CDTV d'être éteint



sans risque de perte de données et de reprendre une application en ré-insérant la carte. Les cartes mémoires personnelles sont amovibles et peuvent être utilisées pour sauvegarder les options de "préférence", les résultats de jeux, la marque d'un jeu de cartes, etc... de chaque utilisateur.

7) Quelle est la facilité d'installation du lecteur CDTV ?
Rien de plus facile, vous connectez le lecteur CDTV au téléviseur de la même manière qu'un magnétoscope. Vous pouvez aussi connecter les sorties audio droite et gauche à votre chaîne Hifi en suivant les instructions dans le guide d'installation.

8) Comment lire un disque CDTV ?
Tous les disques sont insérés dans le lecteur CDTV, dans une cartouche de protection fournie avec le lecteur CDTV.

9) Pourquoi avez-vous besoin de la cartouche pour le disque ?
Les données sur ce nouveau type de disque compact sont plus condensées que celles d'un disque audio standard. La "cartouche" protège le disque de traces de doigts graisseux et assure la précision de son positionnement dans le mécanisme de lecture.

10) Est-il facile d'utiliser le lecteur CDTV ?
Le lecteur CDTV est tout simplement livré avec une télécommande à infrarouge. En pointant le contrôleur en direction de l'écran, la sélection s'effectue en encadrant l'élément requis grâce au pointeur à l'écran. Appuyer tout simplement sur la touche "ENTER" ou "SELECT" pour confirmer votre choix.

11) Qu'est-ce qu'un titre CDTV ?
Les titres CDTV modifient de façon originale la manière de présenter l'information. La gamme des titres disponibles fournit des outils d'enseignement et de distraction puissants et intéressants. Le lecteur CDTV permet d'accéder à une large bibliothèque de titres de références produits par les meilleurs développeurs CD du marché.

12) Quels disques seront disponibles ?
Les catégories de disques incluent un vaste choix de sujets. De l'Atlas mondial au Livre de cuisine, en passant par la série du jardinage classique qui comprend tous les sujets importants comme les fleurs, les plantes... La géographie, le guide de la santé, les œuvres complètes de Shakespeare, la Bible... Une catégorie de loisirs avec simulateur de vol, jeux avec effets sonores... L'éducation de la famille, une grande variété de sujets qu'il s'agisse d'apprendre à lire ou à écrire ou de compléter son emploi du temps. Les titres CDTV facilitent l'étude en s'adaptant à votre rythme. Il a été prouvé qu'étudier en se distrayant était le meilleur moyen d'apprendre et de mémoriser.

13) Où puis-je trouver ce nouveau type de disque ?
Ces nouveaux disques seront vendus par les revendeurs, la grande distribution.

14) Est-ce que le lecteur CDTV est compatible avec l'interface MIDI ?
Le lecteur CDTV est compatible et possède une interface d'entrée/sortie intégrée MIDI.

15) Quel est l'intérêt de l'interface MIDI pour un utilisateur moyen qui n'est pas un "Pro" de musique ?
Il existe de nombreux claviers musicaux, même les moins chers, qui ont des capacités MIDI et qui peuvent être connectés simplement à la prise MIDI du CDTV. Vous n'avez alors plus qu'à mettre un disque d'accompagnement ou un disque d'apprentissage et le lecteur CDTV jouera au clavier pour vous. Le lecteur CDTV ira plus loin et vous offrira une large variété de sons échantillonnés qui le transforment en instrument de musique professionnel standard.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Processeur : 68000 Motorola 16/32 bits. Co-processeurs Paula, Agnus, Denise : améliorent les performances du système en prenant en charge les tâches comme le son, le graphisme et les périphériques. Lecteur CD-ROM : CD-ROM standard de type Sony ou Philips. Commandes : CD-ROM, CD-Audio, CD+G ; supporte le standard ISO-9660 ; capacité 540 Mo. CD-Audio : sortie audio 1,4 V RMS, 10 Kohms ; réponse en fréquence 4-20 KHz ; rapport signal/bruit 102 db ; séparation de canal 92 db ; distorsion harmonique 0,02% à 1 KHz. Ports supplémentaires : en face arrière : 1 port série (RS232C), 1 port parallèle (Centronics) connecteur pour floppy externe (compatible Amiga), 2 sorties audio (stéréo), entrée/sortie MIDI, connecteur clavier ; en face avant : prise stéréo pour casque, lecteur pour la carte mémoire personnelle (en option). Sortie vidéo : 1 analogique RVB Péritel, 1 digitale RVB, vidéo composite PAL (cinch), carte d'incrustation en option (CDTV, vidéo ou les deux). Définition vidéo : 512 lignes/fréquence verticale 50 Hz ; mémoire vidéo maximum 1 Mo. Slots d'extension : 1 vidéo (pour carte d'incrustation optionnelle, convertisseur RF, etc), connecteur 25 points, 1 extension (SCSI, réseau, etc). Livré avec : 1 télécommande, 1 souris, 1 clavier, 1 lecteur de disquette. Accessoires en option : Tracball, genlock PAL, carte mémoire 64 Ko ou 256 Ko. Dimensions (PxHxL) : 32 cmx9.5 cmx43 cm.

TARIF SURCOUF
COMMODORE AMIGA CDTV
(sans moniteur)

3990F TTC

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 990 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 490 F. Montant du crédit : 3500 F remboursables en 12 mensualités de 330,90 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 470,90 F. Coût total de l'achat à crédit : 3970,80 F.

TARIF SURCOUF
COMMODORE AMIGA CDTV
+ MONITEUR COULEUR
(habillage blanc)

5990F TTC

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 1500 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 990 F. Montant du crédit : 5000 F remboursables en 12 mensualités de 472,70 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 672,40 F. Coût total de l'achat à crédit : 5672,40 F.

TARIF SURCOUF
COMMODORE AMIGA CDTV
+ MONITEUR COULEUR
(habillage noir)

6490F TTC

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 1650 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 490 F. Montant du crédit : 5000 F remboursables en 12 mensualités de 567,20 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 806,40 F. Coût total de l'achat à crédit : 6806,40 F.

LISTE DES TITRES DISPONIBLES POUR CDTV

PAPIER BAG PRINCESS .... 290F TTC
Le conte délicieux d'une héroïne plus maline que le dragon féroce. Vous pourrez demandez au CDTV de vous "lire" les passages que vous préférez, de vous expliquez les mots que vous ne connaissez pas, de dire le nom des objets qui se trouvent dans les illustrations. Texte en anglais, explication en français. Pour enfants de plus de 6 ans.

TALE OF PETER RABBIT .... 290F TTC
C'est la fameuse histoire du vilain Peter RABBIT rédigée et illustrée par Béatrix POTTER. Texte en anglais, explication en français. Pour enfants de plus de 6 ans.

MUD PUDDLE .... 290F TTC
Une flaque de boue qui marche, regardez comment elle tend des pièges à une petite fille. Texte en anglais, explication en français. Pour enfants de plus de 6 ans.

MOVING... STOMACH ACHE .... 290F TTC
Il s'agit d'une histoire chaleureuse et pleine de sensibilité, qui examine comment les enfants vivent les déménagements. Texte en anglais, explication en français. Pour enfants de plus de 6 ans.

CINDERELLA .... 290F TTC
La fameuse histoire de Cendrillon, une jeune fille pauvre mais très belle qui conquiert le cœur d'un prince. Texte en anglais, explication en français. Pour enfants de plus de 6 ans.

LTV ENGLISH .... 290F TTC
Ce programme d'apprentissage de l'anglais permet, avec ses niveaux de difficultés, une utilisation par toute la famille. Il favorise la compréhension orale et offre une approche culturelle originale de la Grande-Bretagne et des États-Unis.

MIND RUN I .... 290F TTC
Ce programme vous permettra de tester vos capacités intellectuelles. Plusieurs parties entrent en compte : le stress, la mémoire visuelle, les sons, les réflexes et la logique.

ORDICODE .... 290F TTC
Apprentissage du code de la route.

SURCOUF FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMIGA

EXTENSION MÉMOIRE

MULTISTART 550F TTC
EXTENSION MÉMOIRE A2000 2 Mo 1090F TTC
EXTENSION MÉMOIRE A2000 4 Mo 1790F TTC
EXTENSION MÉMOIRE A2000 8 Mo 3190F TTC

MATÉRIEL CIS

D. PAINT IV 899F TTC
SCALA VIDÉO STUDIO 1990 1890F TTC
MÉDIASTATION + FILTRE 1895F TTC
P. PAGE 2.1/3.0 2555F TTC
DIGITAL SOUND 845F TTC
QUARTERBACK 5 (V.F) + QUARTERBACKTOOLS 750F TTC

MATÉRIEL BUS+

SAMPLER MK II 460F TTC
TECHNO SOUND TURBO 450F TTC
INTERFACE MIDI 370F TTC
MOUSE JOY 130F TTC
CHANGE KICKSTART ELECTRONIC 350F TTC

DISKS DURS AMOVIBLES SYQUEST POUR AMIGA 2000

SYQUEST INTERNE + CARTOUCHE EN 44 Mo 3490F TTC
Avec cartouche + controleur.
SYQUEST INTERNE + CARTOUCHE EN 88 Mo 4090F TTC
Avec cartouche + controleur.
CARTOUCHE 44 Mo 459F TTC
CARTOUCHE 88 Mo 875F TTC
SYQUEST INTERNE + CARTOUCHE EN 44 Mo 2990F TTC
SYQUEST INTERNE + CARTOUCHE EN 88 Mo 4390F TTC

LECTEURS DE DISKETTES

3"1/2 - 880 Ko 540F TTC
3"1/2 HD - 1.64 Mo 890F TTC

DISKS DURS EXTERNES POUR 500/500+

CONNECTION AU BUS AMIGA

SCSI QUANTUM 52 Mo - 17 ms 2890F TTC
SCSI QUANTUM 85 Mo - 17 ms 3090F TTC
SCSI QUANTUM 127 Mo - 17 ms 3390F TTC
SCSI QUANTUM 170 Mo - 17 ms 4290F TTC
LECTEUR POWER PC 880 3"1/2 EXTERNE 499F TTC
Port E/S pour connecter d'autres lecteurs. Garantie 1 an.
DBLE LECTEUR POWER 3"1/2 EXTERNE 1290F TTC
Avec anti-clik, Blitz incorporé.
BUNDLE POWER PC 880 B N° 1 710F TTC
Lecteur PC 880 + Anti-click + Blitz Turbo (hard copieur) + anti-virus
BUNDLE POWER PC 880 B N° 2 999F TTC
Offre PC 880 B + Blitz + X Copy.
BUNDLE POWER PC 880 B N° 3 790F TTC
Offre PC 880 B + Cyclone.

CARTES DISKS DURS SCSI QUANTUM POUR A2000

52 Mo - 17 ms 2490F TTC
85 Mo - 17 ms 2790F TTC
127 Mo - 17 ms 3040F TTC
170 Mo - 17 ms 3990F TTC

DISKS DURS EXTERNES SYQUEST POUR A3000

SANS CONTROLEUR, NI LOGICIEL

SYQUEST 44 Mo 2790F TTC
SYQUEST 88 Mo 3590F TTC

DISKS DURS INTERNES POUR A3000

QUANTUM 52 Mo - 17 ms 1430F TTC
QUANTUM 85 Mo - 17 ms 1890F TTC
QUANTUM 127 Mo - 17 ms 2140F TTC
QUANTUM 170 Mo - 17 Ms 3000F TTC

CARTE ÉMULATRICE POUR A3000

GOLDEN CARTE VORTEX 4890F TTC
Carte d'émulation SX pour A2000 et A3000 avec extension mémoire et disk controleur.

CARTE ACCÉLÉRATRICE POUR A500

CARTE POWER BLIZZARD F TTC
Carte accélératrice et extension mémoire 0 à 8 Mo.

IMPRIMANTES

HP DESK JET M 2990F TTC
HP DESK JET COULEUR 4490F TTC
CANON BJ10 1990F TTC
CANON LASER LBP4 (LITE) 4990F TTC
STAR LC 20 1290F TTC
STAR LC 200 COULEUR 2490F TTC
STAR LC 24200 COULEUR 3450F TTC
CARTOUCHE ENCRE HP DESK JET 145F TTC

DIGITALISEURS

DIGIVIEW MEDIA STATION 1690F TTC
DIGI TIGER II 2490F TTC
DCTV 4950F TTC

MODEM

CARTE FAX RÉPONDEUR ET SERVEUR VOCAL POUR A2000 ET A3000 4490F TTC
KIT TÉLÉCHARGEMENT MINITEL 149F TTC
Câble + logiciel.

LOGICIELS PAO

PAGE SETTER II 690F TTC
PPM LIGHT 1690F TTC
PROFESSIONAL PAGE 3.0 2490F TTC
PROFESSIONAL DRAW 3.0 1190F TTC
PRO PAGE 3.0 (V.F) + PRO DWRAN 3.0 2950F TTC

LOGICIELS LANGAGES

EASY AMOS 490F TTC
AMOS (V.F) 490F TTC
AMOS COMPILER 295F TTC
AMOS 3D 375F TTC
DEVPAC V3.0 790F TTC
GFA BASIC 3.0 675F TTC
COMPILER BASIC 890F TTC
LATTICE C++ 2790F TTC
QUATERBARCK 490F TTC
QUATERBARCK TOOLS 790F TTC
DOS TO DOS 390F TTC
CAN DO 950F TTC
DIRECTORY OPUS 590F TTC

LOGICIELS MUSIQUE

BARS AND PIPES 1800F TTC
DIGITAL SOUND STUDIO 890F TTC
TECHNO SOUND STUDIO 890F TTC
TECHNO SOUND 450F TTC
STUDIO 24 1490F TTC
SAMPLER MK II 460F TTC
INTERFACE MIDI II 390F TTC

SCANNERS

POWER SCAN 1290F TTC
64 niveaux de gris sur palette 160 couleurs - 400 DPI.

CARTES ACCÉLÉRATRICES

POUR A2000

COMBO 325 - 1 Mo 5690F TTC
COMBO 340 - 4 Mo 7990F TTC

POUR A500

A530 TURBO - 1 Mo 5990F TTC
A530 TURBO - 120 Mo, 1 Mo 7990F TTC

LOGICIELS DE GRAPHISME

DELUXE PAINT IV 850F TTC
VOLUM 4D JR 450F TTC
CALIGARI II 2990F TTC
REAL 3D LIGHT 990F TTC
REAL 3D PRO 2900F TTC
TV PAINT A VIDÉO 2390F TTC
RASTERLINK 1650F TTC
ART DEPARTMENT PRO 2.0 1690F TTC

MONITEURS

AMIGA 1085 S 2200F TTC
NEC 3FG 5450F TTC
NEC 4FG 6900F TTC
NEC 5FG 12900F TTC

GENLOCKS

GST A 40A 2250F TTC
GST 40A Y/C 2450F TTC
GOLD ASF 4350F TTC
GST GOLD SPF 5500F TTC
GST GOLD PRO 7500F TTC
VIDEO MASTER 9900F TTC

LOGICIELS DE TITRAGE

SCALA A500 690F TTC
SCALA PRO 1900F TTC
BROADCAST TITLER SHIR 2900F TTC
BROADCAST TITLER II 1900F TTC
BTII FONT PACK 1 890F TTC

LOGICIELS UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS 490F TTC
AMIBACK 550F TTC
LATTICE C 5.1 1990F TTC
CANDO 950F TTC
DOS TO DOS 440F TTC
AMOS 450F TTC
AMOS 3D 350F TTC
ART DEPARTMENT PRO 2.0 1690F TTC
DEVPAC 950F TTC
GIGAMEM 590F TTC
QUATERBACK TOOLS 650F TTC

BUREAUTIQUE

KINDWORDS 3.0 450F TTC
EXCELLENCE 3.0 (Fr) 1250F TTC
SUPERBASE IV 2490F TTC
PROWRITE 3.2 + DESIGN WORKS 990F TTC
KINDWORD 2 + INFOFILE + MAXI PLAN PLUS 950F TTC
PROFESSIONNAL CALC 1950F TTC

CARTES GRAPHIQUES

AVIDÉO 24 BITS + AV PAINT + OPERA 3490F TTC
DC TV + TV PAINT 4950F TTC

CARTE POUR ÉMULATION PC

KCS A500 sans DOS 2200F TTC
KCS A2000 sans DOS 2450F TTC
KCS A600 sans DOS 2450F TTC
VORTEX 386-SX-25 5900F TTC
CARTE COMMODORE PASSERELLE 386-SX-20 4500F TTC

PÉRIPHÉRIQUES DIVERS

MULTISTART II 490F TTC
MULTISTART II + ROM F TTC
SUPPORT MONITEUR orientable 195F TTC
FILTRE ÉCRAN MICROSOIE 139F TTC
ACTION REPLAY MK III POUR A500 ET A500+ 595F TTC
ACTION REPLAY MK III POUR A2000 695F TTC

LES HOUSSES

HOUSSE A500 ET A500+ 80F TTC
HOUSSE A600 80F TTC
HOUSSE MONITEUR A1084/1085 S 70F TTC
HOUSSE AMIGA 200 (clavier/monit.) 150F TTC
HOUSSE TOUS MODÈLES, IMPRIMANTE 80 COLONNES 80F TTC
(préciser le modèle)
HOUSSE IMPRIMANTE LASER ET AUTRES FORMATS DISPONIBLE, NOUS CONSULTER

PRODUITS D'ENTRETIEN

COMPUNETT 95F TTC
Nettoyage des écrans, clavier, UC, ne laisse pas de dépot.
PRINTER 66 95F TTC
Désencrasseur de têtes d'imprimantes.
DISKETTE DE NETTOYAGE 3"1/2 95F TTC
Avec liquide.

CONNECTIQUE

CABLE PÉRITEL TV A A500/A600 195F TTC
CORDON SON STÉRÉO A500/A600 95F TTC
CORDON RALLONGE JOYSTICK 90F TTC
CORDON RALLONGE MONITEUR A1084/1085 250F TTC
CORDON VIDÉO POUR DIGITALISEUR 250F TTC
RALLONGE 2e LECTEUR 175F TTC
CABLE IMPRIMANTE de 49F TTC à 250F TTC
Selon longueur et qualité.

JOYSTICKS

SV131 SUPERSTAR 179F TTC
Microswitches. 8 directions, tir auto. Garantie 1 an. La bête!
SV126 JETFIGHTER 129F TTC
Microswitches.
SV127 TOP STAR 295F TTC
Microswitches.
SV135 MEGASTAR JUNIOR 195F TTC
Microswitches.
SV133 MEGASTAR 349F TTC
Microswitches.
SV125 SUPERBOARD 175F TTC
Avec horloge. Microswitches.
SV123 SUPERCHARGER 99F TTC
Contact lamelles.
SV121 TURBO JUNIOR 89F TTC
Contact lamelles.
SV119 JUNIOR 49F TTC
Contact lamelles.
SV129 FOOT PADDLE 279F TTC
Pédalier.

BOÎTIERS DE RANGEMENT POUR DISKETTES

VAN DATALUX 3 99F TTC
Boîte pour 80 diskettes 3 P1/2.
VAN DATALUX 5 99F TTC
Boîte pour 80 diskettes 5 P1/4.
MINI 3 19F TTC
Boîte plexi pour 12 diskettes 3 P1/2.
MINIBOX 19F TTC
Boîte plexi pour 10 diskettes 5 P1/4.
POST-BOX 3 P1/2 15F TTC
Boîte pour 5 diskettes 3 P1/2 pour les envois.
POST-BOX 5 P1/4 15F TTC
Boîte pour 5 diskettes 5 P1/4 pour les envois.
SIDEFILE 39F TTC
Casier collant sur le côté du monit. pour 5 disks
MEDIABOX POSSO 3 P1/2 175F TTC
Boîte de fabrication française. Assemblable avec d'autre boîtes du même type possible. Contient 150 disk. 3 P1/2.
MEDIABOX POSSO 5 P1/4 195F TTC
Mêmes caractéristiques que Mediabox Posso 3 P1/2. Pour 70 diskettes 5 P1/4.
BOÎTE DD40L 39F TTC
Boîte pour 40 diskettes 3 P1/2 sans clef.
BOÎTE DD40 L 89F TTC
Boîte pour 40 diskettes 3 P1/2 avec clef.
BOÎTE DD50 L 89F TTC
Boîte pour 50 diskettes 5 P1/4 avec clef.
BOÎTE DS60 99F TTC
Pour 60 disk. 5 P1/4 livrée avec 6 btes rangement de 10 disk.
BOÎTE DD80 L 129F TTC
Rangement 80 diskettes 3 P1/2 avec clef.
BOÎTE DD100 L 139F TTC
Boîte pour 100 diskettes 5 P1/4 avec clef.

SOURIS

SOURIS AMIGA 245F TTC
SOURIS POWER MOUSE 130F TTC
SOURIS OPTIQUE ALPHA-DATA 310F TTC

LES RUBANS ET TONERS POUR IMPRIMANTES

Plusieurs centaines de références diponibles. Consultez nous !
Pour 4 rubans, le 5e est CADEAU !

LES PAPIERS

Les prix BEMOGRAPHIC sont imbattables. Si vous trouvez moins cher, BEMOGRAPHIC vous rembourse deux fois la différence.

LISTING BANDE CAROLL 240x11" - 70 G 500 FEUILLES (blanc ou zoné) 39,90F TTC
LISTING BANDE CAROLL 240x12" - 70 G 500 FEUILLES (blanc ou zoné) 38,90F TTC
1000 ÉTIQUETTES 1 DE FRONT (107x36,1 mm) 49,90F TTC
1000 ÉTIQUETTES 2 DE FRONT (107x36,1 mm) 49,90F TTC
1000 ÉTIQUETTES 3 DE FRONT (107x36,1 mm) 49,90F TTC
1000 ÉTIQUETTES LASER (70x37 mm) 59,50F TTC
LISTING 240x12" 2 exemplaires 56 G, 500 FEUILLES 129,00F TTC
LISTING 240x12" 3 exemplaires 56 G, 500 FEUILLES 189,00F TTC
LISTING BANDE CAROLL 11"4/6 1 exemplaire, 500 FEUILLES 39,90F TTC
RAMETTE A4 80 G BLANC, pour copieur laser, 500 FEUILLES 25,00F TTC

UTILITAIRES DE COPIES

BLITZ TURBO 230F TTC
Super produit pour copier rapidement vos diskettes. Copie du lecteur interne vers externe. Copie fichiers format PC, MAC, ATARI. Switchs anti-virus et anti-click. Pour lecteurs externes.

EXTENSION MÉMOIRE POWER POUR A500

512 Ko SANS HORLOGE 249F TTC
512 Ko AVEC HORLOGE 299F TTC
1.5 Mo AVEC HORLOGE 899F TTC
1 Mo POUR A500+ 400F TTC
POWER PC 503 499F TTC
Si vous possédez une extension 512 KO pour A500, branchez le POWER PC 503 et vous avez 2 Mo
POWER PC 800 en 2 Mo 1290F TTC
Extension sur le bus externe avec sortie libre pour Disk dur.
POWER PC 800 en 4 Mo 1890F TTC
POWER PC 800 en 8 Mo 2990F TTC
POWER PC 820 990F TTC
Extension sur le bus externe de 2 Mo sans sortie.
POWER PC 605 400F TTC
Extension sans horloge de 1 Mo pour A600.
POWER PC 605 S 490F TTC
Extension avec horloge de 1 Mo pour A600.

(Suite de la page 88).





OpalPresent

OPAL PRESENT!

Pour mettre en valeur vos oeuvres, un logiciel de présentation se trouve aussi dans le pack. Son interface simple offre à l'utilisateur un outil pour créer des diaporamas de grande qualité. Une dizaine de volets de transition très souples permettent de le dynamiser. Le script graphique s'inscrit dans la partie supérieure de l'image et donne une vision efficace.

OPALHOTKEY

Ce logiciel fort pratique permet à l'utilisateur de charger des images et le les afficher à partir de commande clavier ou de ARexx. Plusieurs modes d'affichages sont possibles en combinant ou pas l'image Amiga et celle de la carte.

MODULE ANIM

Pour en finir avec les "bonus softs", un logiciel d'animation est aussi intégré. Il permet de visualiser des animations entre 8 et 24 bits à une cadence d'environ 12 images seconde. Cette possibilité donne une application pratiquement immédiate pour les créateurs de dessins animés.
L'interfaçage avec ARexx, donne à cet ensemble logiciel une ouverture inégalée vers les autres logiciels du monde Amiga. Restera bien entendu à l'utilisateur de se plonger dans ce langage pour transformer sa philosophie de travail ou adapter la machine à ses besoins, encore une fois, cela vaut le coup !



OpalHotkey

LES LOGICIELS COMPATIBLES

Une des particularités de la carte est son ouverture vers le monde extérieur notamment dans le cadre du multimédia. En effet, Scala Multimédia dispose maintenant d'un module EX pour l'utiliser directement dans ses présentations. Cet ensemble donne une puissance inégalée pour les vidéastes et les réalisateurs de multimédia. Art Departement Pro intègre maintenant un driver pour afficher directement le fruit de ses traitements sur cette carte. OpalPaint par ailleurs est capable de lire ou de sauver des images aux format IFF et Jpeg. Il devient ainsi une plate-forme de transition intéressante alors que ce second standard qui monte en flèches sur les autres ordinateurs.

LES EVOLUTIONS

La carte OpalVision doit recevoir dans les mois qui suivent une évolution rapide. Plusieurs modules sont en cours de finalisation chez le constructeur. Un frame grabber donnera enfin la possibilité de saisir au vol une image vidéo de qualité broadcast, et de la replacer sur une cassette vidéo au travers du module genlock. La cassette ainsi enregistrée pourra être retraitée par les effets vidéo temps réels, réalisés par le roaster chip... Ce n'est pas de la science-fiction, c'est un tour rapide et succinct de ce que devrait permettre la carte OpalVision dans des temps prochains. ■

François Paupert

La configuration minimum : il est évident qu'une station graphique ne peut s'installer sur un Amiga 600. Opal Vision demande une configuration minimum ayant 1 Mo de Chip (2 étant plus que préférable), 2 Mo de Fast, un disque dur et une machine accélérée sont loin d'être du luxe. OpalPaint prévu pour travailler sur des pages graphiques plus importantes que celles qu'il affiche, la mémoire de votre machine risque bien d'entre être la seule limite.
Cet ensemble aux performances remarquables devrait séduire en un premier temps le vrai graphiste ou l'émule du multimédia. Les évolutions proches risque de faire de cette carte une solution milieu de gamme très performante pour les applications vidéo sérieuses. Son prix reste très attractif puisqu'il est inférieur à 8 000 F. Il est importé par CIS.



UIK, LA

Présenté lors du salon Atacom 92 par son auteur Jean-Michel Forgeas, UIK (User Interface Kit) propose aux programmeurs un nouveau concept de création d'interfaces graphiques, déjà annoncé par les librairies Gadtools et BOOPSI du système 2.0.

Qui n'a jamais été déçu par son application préférée qui, programmée pour le système 2.0, ne fonctionnait pas sous 1.3. Inversement, les applications datant du 1.3 se retrouvent à la limite de l'utilisable avec le 2.0. UIK est la solution à ce genre de problème. En effet, chaque application conçue avec ce nouvel outil fonctionnera de la même manière, avec un même "look" sous toutes les versions du système.

UN NOUVEAU CONCEPT

UIK n'apporte pas seulement un nouveau design aux applications développées grâce à lui. Il donne une nouvelle dimension à la programmation. Ainsi, on ne programme plus selon le schéma habituel. UIK fournit une bibliothèque d'objets, sélecteurs de fichiers, de fontes, gadgets, listes... à partir desquels on construit une arborescence. On peut rapidement créer de cette manière des outils complexes, très coûteux en temps de développement lorsqu'on utilise la méthode habituelle.

QUI SUIS-JE ?

Je me présente sous forme d'une librairie, comme ASL, Intuition, Graphics... accompagnée de nombreux exemples et d'un manuel d'utilisation en français. Rien de plus normal, j'ai été conçu par un développeur français avec des idées plein la tête. J'ai été programmé en C et en Assembleur. Mais vous pouvez m'utiliser avec n'importe quel langage compilé (SAS, AZTEC, DICE, Pascal, Assembleur...), sauf le Basic.
La documentation, dans un premier temps, explique de façon claire le principe conceptuel puis s'attaque aux différentes spécificités. Par contre, la documentation exhaustive des fonctions ne se trouve pas sur papier, mais sur la disquette. Espérons que ce petit désagrément (qui permet cependant d'utiliser la doc "online") sera réparé par la suite. Ce fichier, avec ses 200 ko, montre de lui même la richesse des fonctions.

L'UTILISATION

Choisissez un langage compilé, c'est-à-dire qui nécessite une compilation avant d'être exécuté. Le choix du C semble judicieux, vu que les exemples ont été créés dans ce langage, mais rien ne vous empêche d'utiliser le Pascal, par exemple.
La programmation d'une application ne requiert pas de connaissances particulières de l'Amiga, on utilise UIK un peu comme un jeu de construction, il ne reste alors qu'à "câbler" les différentes parties du programme. C'est-à-dire associer chaque événement (comme le déclenchement d'un bouton poussoir) à une fonction de votre programme. Et cela, j'insiste, sans recourir à des connaissances particulières du système.
Le plus dur (mais pas trop tout de même !) c'est de comprendre la nouvelle philosophie de ce genre de programmation. Le reste est clair, les fonctions et les variables/constantes utilisées sont très explicites. De toute manière, on peut réaliser de superbes applications avec un minimum de connaissances, le reste vient plus tard. Mais toujours beaucoup plus vite qu'avec les lourdeurs d'Intuition ; et au moins, on n'a pas l'impression de toujours reprogrammer la même chose...

ATTRAIT

Au premier coup d'oeil, on note un "look" 3D très agréable, fortement inspiré du système 2.0. De plus UIK Permet de redéfinir entièrement le design de l'interface. Il n'impose pas un look spécial, il en propose un. Le dessin de chaque objet (Gadget/liste/proportionnel...) peut être modifié à votre gré grâce à des "automates de dessin". Ainsi vous pouvez personnaliser votre application. Il ne s'arrête pas là : UIK se charge des changements à apporter à une interface lors du changement de version du système (avant et après le 2.0), où l'inversion des couleurs 1 & 2 pose des problèmes. Donc pas besoin de réaliser deux versions, une pour le 1.x et une autre pour les versions supérieures.
En plus de la compatibilité logicielle entre tous les modèles de l'Amiga, UIK l'est aussi pour le "look". Le système de librairie évite d'inclure dans chaque programme les routines permettant de gérer ces objets, ainsi une modification de celles-ci sera prise en compte automatiquement par le logiciel.

A QUI S'ADRESSE-T-IL ?

L'amateur peut tout de suite commencer à créer des applications dotées d'interfaces utilisateur attrayantes, voire même à s'amuser à construire ses interfaces. En tous cas, il dispose d'objets simples à comprendre et à intégrer.
Le professionnel, lui, trouve en UIK un outil qui va lui simplifier la vie, et qui va lui

SIMPLICITE

apporter un gain de temps considérable. En effet, une bonne partie du développement d'une application est passée à la réalisation de l'interface utilisateur, et à son intégration au sein de l'application même. UIK simplifie la première, et rend la deuxième triviale.

UIK est orienté objets, c'est-à-dire que chaque élément qui le constitue (gadgets/fenêtres/listes...) est une entité à part entière qui hérite des propriétés de son parent. Cela peut être la police par défaut, comme le détenteur des chaînes de langues pour la localisation.
Plus on avance dans la programmation sous UIK et plus on va être amené a créer de nouveaux objets. Il suffira de les réutiliser plus tard. On dispose ainsi d'une véritable bibliothèque de "solutions" à des problèmes particuliers. Les possibilités de UIK s'en trouvent ainsi presque illimitées. Dès que le besoin d'un nouvel objet se fait sentir, on le crée, il est alors prêt à servir pour une prochaine fois. Si les utilisateurs suivent (je pense surtout au DP) on pourrait rapidement avoir une collection d'objets disponibles dans le Domaine Public, permettant d'ouvrir des horizons sans cesse plus larges.

LA CONCURRENCE

Un des problèmes le plus souvent rencontré lorsque l'on programme sur l'Amiga avec Intuition, est de gérer les événements qui arrivent de l'utilisateur. UIK gère le tout de manière simple : il suffit d'indiquer à l'objet la fonction qu'il devra exécuter quand un événement particulier arrivera de la part de l'utilisateur. La boucle d'événements est gérée de manière interne à UIK.
La Gadtools, proposée par Commodore, n'est qu'un ensemble d'objets (gadgets ?) pour lesquels il faut tout gérer à la main... Il existe aussi BOOPSI, toujours de Commodore, qui propose ici un concept d'objets, avec héritage de propriétés, construction d'une arborescence d'objets... mais à qui il manque cruellement une gestion des événements aussi souple et simple que celle proposée par UIK.

LES PLUS

UIK gère par défaut deux langues. Par convention, on spécifie l'anglais et une autre langue, souvent la langue maternelle du programmeur. Si la "locale. library" est présente (à partir du 2.1), les catalogues de traduction sont alors pris en compte.
UIK supporte un mode de sélection automatique des éléments constituant une interface, étudié en collaboration avec des thérapeutes. Ce mode de sélection automatique est particulièrement adapté aux personnes handicapées, mais il l'est aussi pour les applications fonctionnant sur le CDTV, de plus son support ne nécessite aucun travail supplémentaire de la part du programmeur.

Une partie de UIK est distribuée dans le Domaine Public, à savoir la librairie et les objets standards, afin que chaque programmeur utilisant le logiciel puisse distribuer librement les applications qu'il a réalisées sous UIK. Vous y trouverez :

- les gadgets booléens/mutual exclude/ toggle, similaires à ceux de Intuition, ainsi que les objets texte, proportionnels...
- les listes, comme on les trouve dans les sélecteurs de fichiers par exemple
- les fenêtres/requesters/écrans
- l'objet dial, proportionnel mais comme un bouton rond avec une aiguille.
- un objet ARexx, permettant de rajouter à peu de frais une interface ARexx.
- un objet ILBM permettant d'utiliser les brosses/images iff, ainsi qu'un objet permettant de jouer des sons iff/8SVX chargés au fur et à mesure du disque, et iff/SMUS, pour jouer des partitions (Sonix,DMCS...)
- un objet pour gérer les menus Intuition
- un objet pour gérer la mémoire, ce qui évite les allocations/libérations de mémoire intempestives, sources d'erreurs
- deux objets pour les joysticks
- un objet pour indiquer la progression d'un travail
- un objet d'aide permettant de visualiser un texte explicatif
- et enfin les objets complexes construits à partir d'objets simples comme un sélecteur de fichiers ou de polices de caractères, dont un rapide test permet de noter la rapidité et la simplicité d'utilisation, les critères de sélection les plus importants pour les utilisateurs.

On aurait aimé voir un "interface builder" à la Next (et bien oui, il était impossible de ne pas faire le parallèle), qui est le seul ordinateur à proposer réellement ce genre d'outil. Mais il ne faut pas trop en demander d'un coup vu la somme de travail qu'il a fallu pour mettre au point UIK. Un jour peut-être, l'Amiga n'aura plus à envier ce qui fait l'attrait du Next.
Personnellement je suis enchanté par cet outil qui permet de réaliser plus rapidement et en mieux ce que vous auriez fait, limité par vos connaissances. Si vous voulez ajouter à vos réalisations, même modestes, un aspect visuel et fonctionnel plus professionnels, UIK est LA solution. Surtout que le prix conseillé est de 550 francs TTC.
Avec UIK, il n'y aura plus aucune excuse pour les interfaces graphiques d'une convivialité et d'un esthétisme douteux et cela quelque soit le type de machine. Enfin, rappelons que UIK supporte le serveur de préférences APS (Freeware) du même auteur. ■
Distribué par Jean-Michel Forgeas, 16170 Bordeville au prix de 550 francs TTC

Manu et Fred

DEUX AVIS VALENT MIEUX QU'UN

UIK dans l'ensemble est une excellente idée, qui aurait sans doute dû être intégrée d'origine au système, sans que des programmeurs indépendants aient à y penser à la place de Commodore. Cela dit, un petit point de détail en fait un outil à utiliser avec précaution.
Il faut en effet rappeler que Commodore a édité un ouvrage nommé "Amiga User Interface Style Guide", soit approximativement "Guide de style des interfaces utilisateur pour Amiga". Ce livre, accessible à tout le monde (et pas seulement aux programmeurs) donne d'une part des conseils d'utilisation, et d'autre part des consignes de création des applications développées pour Amiga. Bref, il tente d'imposer un standard de "look and feel" que toute application Amiga se doit de posséder, ceci afin de faciliter l'accès de l'utilisateur aux divers logiciels émanant d'éditeurs différents.
Or, UIK sort totalement de ce standard. Certes, son design est élégant et ses couleurs chatoyantes, mais les interfaces construites autour d'UIK n'ont plus rien à voir avec celles construites autour de l'AmigaDOS "normal" (Intuition, GadTools, etc.).
En ce sens, il nous apparaît que les programmeurs d'applications commerciales devraient y réfléchir à deux fois avant d'opter pour UIK.

Stéphane Schreiber



ACCORDS 2000

Voici un nouveau logiciel qui a pour but d'enseigner la constitution des accords par la théorie ainsi que par la pratique. Bien sûr, à cette fin, d'autres leçons sont proposées sur les notes, les altérations, les tons et demi-tons, le clavier et enfin les intervalles.

NOUS AVONS APPRÉCIÉ :

– le manuel bien conçu
– la réalisation soignée

NOUS AURIONS AIMÉ :

– un programme exempt de "fautes d'orthographe musicales"

Installable sur disque dur
Configuration minimale : système 1.3 et 1 Mo de mémoire
Distribué par VSPFE
(Tel : (1) 64.07.19.76 ou 36.15 VSPFE) au prix de 290 francs.

Vous avez la possibilité de charger directement le programme à partir de la disquette ou de l'installer sur votre disque dur au moyen d'un utilitaire spécialement destiné à cet effet. Une assignation dans votre startup et l'opération est terminée.
La documentation est soignée et claire, les explications que l'on y trouve sont bien rédigées et les sujets traités suivent une progression logique dans leur difficulté.
Le logiciel suit d'ailleurs le même principe, ce qui est tout à fait normal et conforme à l'esprit didactique : passer au fur et à mesure des étapes les plus simples aux plus compliquées.

LES DIFFERENTS MODES

Une fois chargée, autour d'un grand clavier de deux octaves, des icônes simples et faciles à mémoriser, permettent immédiatement de choisir entre un mode "leçon" à cinq niveaux (les notes, les altérations, les tons et demi-tons, le clavier ainsi que les intervalles) qui affichera des définitions trop succinctes concernant un terme technique choisi, un mode "entraînement" qui donne la possibilité à l'élève de contrôler directement au clavier ses connaissances théoriques préalablement apprises ; quatorze niveaux d'exercices pratiques, de la fondamentale à la neuvième bémol sont ainsi disponibles. En cliquant sur l'icône de mode, une voix en français, très bien reproduite prononce votre choix.

Cependant, de graves omissions viennent assombrir le tableau : pourquoi certains intervalles sont absents ? Une "seconde" n'est pas forcément que majeure, elle peut être mineure ; qu'est devenue la "quarte augmentée", Scriabine n'aurait pas apprécié vu que tout son langage harmonique est fondé sur elle (à partir de sa quatrième sonate, écoutez-la chers lecteurs). Et la "sixte" mineure : pourquoi de tels oublis ? C'est incompréhensible et inacceptable. Toujours en ce qui concerne non pas des absences mais carrément des "trous noirs", dans le cours théorique sur les altérations, il est expliqué qu'il en existe de trois sortes différentes : le dièse, le bémol et le bécarre. Ah bon ? et le double dièse ? et le double bémol ? les pauvres vieux, sont-ils considérés comme inutiles, morts ou obsolètes. Reposez en paix, chers disparus : maintenant on te remplacera toi, FAx (une croix symbolise le double dièse et bb le double bémol) par SOL et toi SIbb par un LA, c'est plus facile allez hop, vous n'avez qu'à écrire vos morceaux en DO majeur...

LES ACCORDS

Continuons. Comme son nom l'indique, ce logiciel est censé permettre apprendre à un débutant la constitution des accords. Il existe trois niveaux (débutant, confirmé, expert), une fois l'option choisie, vous pouvez donc vous entraîner en ayant la possibilité de vérifier vos réponses ou même de jouer contre la montre en mode "challenge". Si votre réponse est incorrecte vous aurez le corrigé (dans le mode "challenge" une ambulance traversera votre écran). Il ne faut pas tirer sur les ambulances, en revanche il faut tirer sur les notes qui vont s'afficher sur la portée (juste à gauche du clavier). Par exemple dans un accord de LA# mineur, qui a toujours été constitué de LA#, DO#, MI#, le MI# devient, c'est magique ! Un FA, énorme faute d'orthographe musicale. Ainsi RE#, SOL, LA# est donné comme étant l'accord de RE# majeur alors qu'il faut remplacer le SOL par un FA double dièse. Ces fautes grossières se retrouvent dans les accords comprenant des notes avec des bémols : l'accord de LAb mineur (LAb, DOb, MIb) se transforme en LAb, SI, MIb. Apparemment les auteurs d'Accords 2000, après deux ans de travail, ne doivent pas encore connaître les subtilités de l'enharmonie et ne font pas, par exemple, la différence entre un DOb et un SI ce qui est inadmissible pour un programme dont le but est essentiellement éducatif et didactique.
C'est d'autant plus regrettable que ce genre de logiciel est rare. De plus sa réalisation est soignée (icônes, graphismes, sons et voix échantillonnés très bien rendus, compatibilité MIDI sur canal 1, etc.) et les principes de base de la conception du programme sont excellents. Alors de telles erreurs semblent littéralement incompréhensibles ; souhaitons qu'elles soient corrigées au plus vite dans cette version et dans la version Pro qui ne saurait tarder. ■

Philippe de France

ABONNEZ VOUS

Vous bénéficiez de :

- un numéro **gratuit**
(11 numéros pour le prix de 10) !









+ une reliure **gratuite** !

+ une petite annonce **gratuite** !

+ le guide de l'environnement

BON DE COMMANDE - ABONNEMENT A REMPLIR (OU UNE PHOTOCOPIE) TRES LISIBLEMENT ET A ENVOYER ACCOMPAGNE DU REGLEMENT A : **AMIGA REVUE. Service VPC 16, Quai J-B Clément 94140 ALFORTVILLE.**

NOM : .... Prénom : ....Vous possèdez : Amiga : 500 1000 2000
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : .... Pays : ....

Vous règlez par : Chèque bancaire. Chèque postal. Mandat (obligatoire pour DOM TOM et étranger
PS : Pour de simples raisons d'imputation comptable nous vous serions reconnaissants, si cela vous est possible, d'établir un chèque par rubrique (Abonnement ou La boutique) chacun à l'ordre d' AMIGA REVUE.



BON D'ABONNEMENT.

"L'abonnemement ne permet pas la réception du magazine avant sa présence en Kiosque"

Oui je m'abonne à AMIGA REVUE pour 1 an (11 n^os^) et je bénéficierai d'une reliure **gratuite** et d'une petite annonce **gratuite.**

Vous pouvez cumuler le montant de votre abonnement avec toute commande d'anciens numéros, disquettes Amiga Revue Pratique, Guide 1991, abonnement à Amiga News Tech, disquettes COMREV... proposés dans le revue.

□ France.................................... 300 F
□ DOM - TOM étranger .... 390 F
□ DOM - TOM étranger avion .... 450 F

DOM TOM et étanger : Paiement par mandat International uniquement.

Article	Réf.	Quantité	Prix

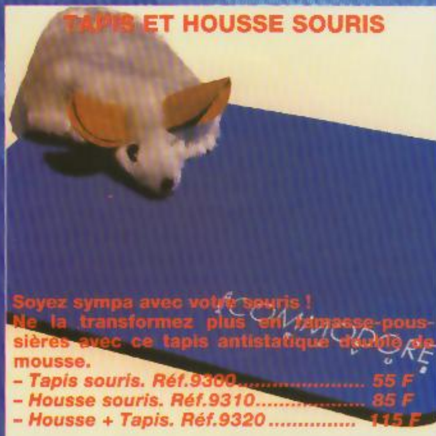
Frais de port
(28 F jusqu'à 350 F d'achat - 36 F au dessus)

Envoi en recommandé. **TOTAL**
DOM TOM Etranger : 20 F de frais de port supplémentaires - Paiement par mandat international uniquement.

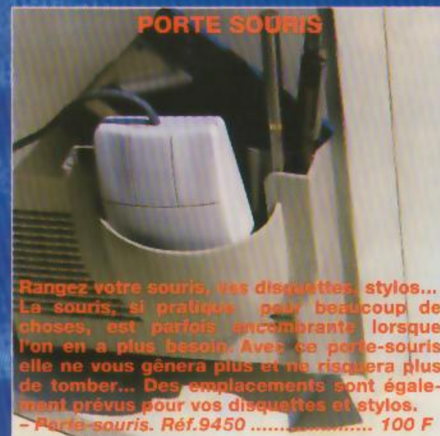

KIT TELECHARGEMENT
CHANNEL SOFT
Vers. 2.0
3615 COMREV
3615 ANT
DES PROGRAMMES GRATUITS !
Ce kit de téléchargement composé d'un logiciel et d'un câble vous permettra de vous connecter au 3615 COMREV ou ANT et de télécharger les programmes de votre choix.
Kit complet (câble + logiciel)
Réf.5500 .... 149 F
Logiciel seul. Réf.5510 .... 59 F
Câble seul. Réf.5520 .... 110 F


LES 4 PIN'S 145 F
Une collection de 4 pin's émaillés
collector : les matrices ont été détruites
Tirage limité à 2000 exemplaires, les 4 pin's
présentés dans un écrin. ....145 FTTC
Rèf. 9010


HOUSSE DE LUXE
COMMODORE
Protégez votre Amiga !
En simili cuir blanc, lavables en machine elle vous évite les pannes dues aux cendres, poussières qui coûtent cher et vous prive de micro.
– Clavier A500/2000.Réf.9500 .... 85 F
– Housse monit.Amiga.Réf.9530 .... 125 F
– Clavier monit. A500/2000.Réf.9510 . 175 F


TAPIS ET HOUSSE SOURIS
Soyez sympa avec votre souris !
Ne la transformez plus en ramasse-poussières avec ce tapis antistatique doublé de mousse.
– Tapis souris. Réf.9300 .... 55 F
– Housse souris. Réf.9310 .... 85 F
– Housse + Tapis. Réf.9320 .... 115 F


FILTRE ECRAN
MONITOR FILTER
Ménagez vos yeux !
La luminosité des écrans est nocive pour les yeux. Ce filtre écran atténue la luminosité sans altérer la vision de l'écran d'une part et supprime les reflets de toutes sortes d'autre part.
– Filtre écran.Réf.9800 .... 180 F

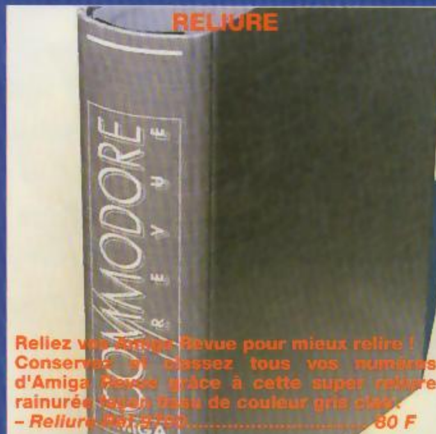

PORTE SOURIS
Rangez votre souris, vos disquettes, stylos...
La souris, si pratique pour beaucoup de choses, est parfois encombrante lorsque l'on en a plus besoin. Avec ce porte-souris elle ne vous gênera plus et ne risquera plus de tomber... Des emplacements sont également prévus pour vos disquettes et stylos.
– Porte-souris. Réf.9450 .... 100 F

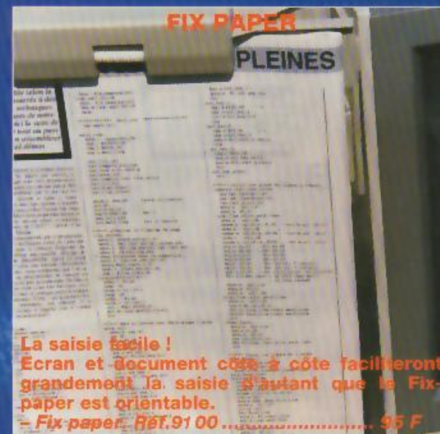

KIT DE NETTOYAGE
DISK-CARE
Votre AMIGA comme neuf !
Ce kit de nettoyage comprenant :
mini-aspirateur et ses différents embouts, cotons tiges, produits de nettoyage très utiles pour le clavier, l'écran, la souris ou l'imprimante redonnera l'aspect du neuf à votre Amiga. La disquette spéciale vous permettra de nettoyer aussi le lecteur de disquettes
– Kit de nettoyage. Réf.9200 .... 200 F


ETIQUETTES INFORMATIQUES
Pour vos adresses, disquettes...
Très utiles pour les mailings mais aussi pour vos adresses, disquettes, classeurs, invitations... Dimensions : 89x36 mm. Existent en 1 ou 3 de front.
– Etiq.89x36.1 de front.(100).Réf.9400... 15 F
– Etiq.89x36.3 de front.(100).Réf.9410... 20 F
– Etiq.89x36.1 de front.(500).Réf.9420... 50 F
– Etiq.89x36.3 de front.(500).Réf.9430... 60 F


BOITE DE RANGEMENT
N'égarez plus vos disquettes !
Les disquettes sont sensibles à la chaleur, le soleil, les liquides. Mettez-les à l'abri et profitez-en pour les classer. Couvercle fumé, fermeture à clé, cinq intercalaires.
– Boîte rang. (403"1/2).Réf.9920......... 85 F


SUPPORT MONITEUR
TOUCH 'N' TURN
Finies les contorsions !
Pour bien voir votre écran vous avez le choix entre être bien assis et mal voir ou vous contorsionner sur votre chaise pour bien voir. Avec ce support moniteur orientable en vertical et horizontal c'est le moniteur qui bougera et se positionnera de la meilleure façon.
– Support moniteur. Réf.9600 .... 220 F


RELIURE
COMMODORE REVUE
Reliez vos Amiga Revue pour mieux relire !
Conservez et classez tous vos numéros d'Amiga Revue grâce à cette super reliure rainurée façon toile de couleur gris clair.
– Reliure Réf. .... 80 F


FIX PAPER
PLEINES
La saisie facile !
Ecran et document côte à côte faciliteront grandement la saisie d'autant que le Fix-paper est orientable.
– Fix paper. Réf.91 00 .... 95 F